THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

1989年3月3日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第5号通巻66号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

Vol. 5
1989.3.3
250YEN



●最新ソフト徹底紹介
アフターバーナー／暗黒神話
激闘プロレス／競馬シミュレーション・本命
ホーリーダイバー／飛INGヒーロー
ファミリーピンボール

●好評連載中
シミュレーションゲーム入門講座
松本亨の株式必勝学2
PCエンジンクラブ／メガドライブクラブ
ウィザードリィ友の会

最新情報!!
ドラゴンクエストIV
導かれし者たち
1 最新画面写真大公開!! これが移動と戦闘の新システムだ!!
2 はやくも大反響!! ドラクエIV マスターズクラブ

特集
ウィザードリィII
ベニー松山のマップ&モンスター徹底解説!!

ウルティマ・聖者への道
ファミコンジャンプ
がんばれペナントレース


キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO
表
平成元年3月17日金曜日発売!! 5,900円。
ファミリーコンピュータ用ROMカセット
TONG KING SHOW
爆笑
人生劇場
JINSEI GEKIJOH
このゲームただのボードゲームタイプと思ったら大きな間違いだ。例えばゲームをする前にモンタージュ形式でつくった自分の顔が年老うごとにハゲになったり子供の時歌合戦に出場した時はコントローラⅡのマイクで実際に歌いその歌唱力により優勝するとアイドル歌手としてデビューしたりとあなたの人生をリアルに展開してしまうのです!
株式会社タイトー
本 社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーファミコン情報局　東京03(239)4000　高松0878(33)6340

キャッチ・ザ・ハート

TAITO

FAMICOM FAMILY

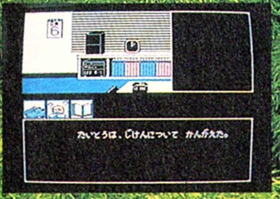
京都花の密室殺人事件

原作 山村美紗

華道界の名門「京本流」の実力者「松野愛子」が、生け花の展示会場で殺された。
死因は口紅に塗られた青酸だった。
君とキャサリンが、一緒に事件を追っていくうちに、今度は完全な密室の中で「愛子」の次の実力者「珠美」が殺された。
そして、捜査もはかどらない中、ついに第3の殺人が……。
華道大会を目前に、古都京都を舞台に次々と起こる殺人事件。
犯人を、そして密室のトリックを君は解き明かせるか……!?

常に斬新なトリックでファンを魅了する
山村美紗原作による、
京都を舞台にした本格的アドベンチャー
ミステリーゲーム。





●捜査の進行度を時計表示、新採用のタイムチェック方式。



●好評のアイコンはシーンごとに使うものだけを表示。

その他、歯切れの良いストーリー展開、わかりやすい人物関係、十字キーで横スクロールする静止画面、個性豊かな20余名に及ぶ登場人物、演出効果抜群のサスペンスの世界は、このシリーズならではです。

好評発売中 ファミリーコンピュータ用ROMカセット 価格5,900円 製造・発売 株式会社ディスコ



オペレーションウルフ

3月31日発売

本格的戦略シューティングゲーム!!

自分で戦略をたてながら敵を攻略していくことができる。プレイヤーはマシンガンとロケット砲を携え、単身人質を脱出させる。成功するかは君の腕次第!!

価格5,900円
ファミリーコンピュータ用ROMカセット

タイトーファミコン情報局 東京03(239)4000 高松0878(33)6340

本 社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 株式会社タイトー

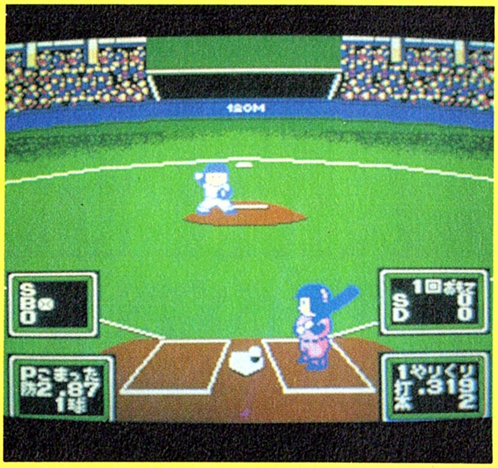
KONAMI



ファミリー コンピュータ用カセット

超集積野球ソフト

がんばれペナントレース！™





1989. 7. 5 WED
13:48
鹿島建
ミサワ
キリン
始値
高値
安値
現在値
前日比
日舗道
ハウス
関電工
現在値
前日比
1$=132円
DOW=

ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

梅は咲いたか桜はまだかいな〜。のんきですね。でも春の訪れは進学に就職（そーいえば結婚するのもいた）人生いろいろあるシーズン。でしょー？



今回の注目ソフト

話題といえばこのゲーム「ファミコンジャンプ」おなじみのキャラが勢ぞろい。内容は記事をよーく読んでね。

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.4のアンケート・ハガキより

TOP 30

ドラゴンクエストⅣ、ウィザードリーⅡの人気はあいかわらずですが、それ以外のソフトはこまかくいれかわりが目立つ今回のTOP30です。とりあえず大きな期待はしないけれど、ちょっと遊んでみたい、そんなときいったい何買ったらいいんだろ？そんなみんなのとまどいが集計結果にもあらわれているようですね。

順位	前回	ソフト名	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	657
2	2	ウィザードリィⅡ	アスキー	203
3	4	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	126
4	7	ハイドライド3	ナムコ	78
5	3	がんばれペナントレース	コナミ	70
6	10	SDガンダム2	バンダイ	53
7	14	ワギャンランド	ナムコ	45
8	5	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	38
9	28	ホームランナイター	データイースト	33
10	9	ウルティマ〜聖者への道〜	ポニーキャニオン	32

ドラクエⅣ、ウィズⅡ、変化なし！ナムコの新作チャートイン！

ドラクエⅣ・導かれし者たち、ウィザードリィⅡの2大RPGの第1位、2位の座は動かず。ウィズは発売後もどれくらいチャートに残るか楽しみなところ。（初回出荷はかなり少ないようだ）ファミコン・ジャンプはキャラクターの力で3位まで上昇。今回ナムコの新作、ドラ・スピ、ドラ・バスⅡ、デビルマンがチャート・イン。初登場13位のドラゴン・スピリットの勢いが一番なのはPCエンジン版の影響でしょうか。全体的にはポイントは広範囲に分散化の傾向。強力なソフトの出現が待ち望まれる今日このごろ。

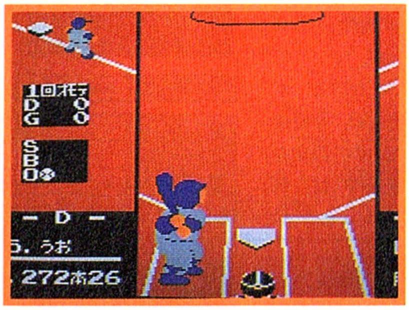


順位	前回	ソフト名	メーカー
11	11	アフターバーナー	サン電子
12	—	トム・ソーヤーの冒険	セタ
13	—	ドラゴンスピリット	ナムコ
14	17	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン
15	21	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄
16	—	京都花の密室殺人事件	タイトー
17	—	じゃじゃ丸忍法帳	ジャレコ
18	—	シャドウゲイト	ケムコ
19	13	ヘラクレスの栄光Ⅱ〜タイタンの滅亡〜	データイースト
20	—	魁!!男塾	バンダイ
21	26	ジーザス	キングレコード
22	—	ドラゴンバスターⅡ	ナムコ
23	—	デビルマン	ナムコ
24	20	北斗の拳3	東映動画
25	15	ファミリースタジアム'88	ナムコ
26	27	ベースボールスター	SNK
27	—	モトクロスチャンピオン	コナミ
28	18	激闘プロレス	テクモ
29	—	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック
30	—	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

「ファミスタ'88」「FFⅡ」が1位・2位に。そして「ロックマン2」が、もはや常連と化して今回は3位。相変らず好調の「ゴエモン2」が4位。「ZOIDS2」「ゴジラ」「ファンタジーゾーンⅡ」らは知名度をいかして、初登場のランクイン。はて、今まで3ヵ月にわたってTOP10入りしていた「スーマリ3」が、初の着外となりました。ですが、潜在的な人気は、まだまだ日本中に充満してそうなので、復活も十分ありえる話。新作がウカウカしてると、TOP10が変動しそうもない。　(ヒラ坊)



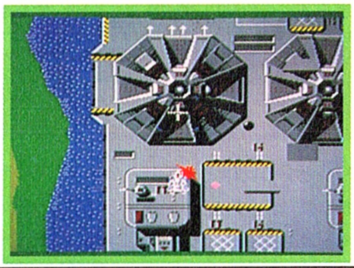
前回に引きつづきナンバーワンの座に輝いた「ファミスタ'88」。着実に一位への階段をのぼって頂上を極めるのももう二度目です

	前回		
1	1	ファミリースタジアム'88	ナムコ
2	5	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア
3	2	ロックマン2	カプコン
4	3	がんばれゴエモン2	コナミ
5	―	ZOIDS2	東芝EMI
6	6	忍者龍剣伝	テクモ
7	8	グラディウスⅡ	コナミ
8	―	ゴジラ	東宝
9	―	ファンタジーゾーンⅡ	サン電子
10	10	里見八犬伝	SNK

●パソコンゲーム TOP 10

ナムコットである。ゼビウスであった。――そうです。あのゼビウスが、MSX2用にアレンジされて帰ってきました。オリジナルのモード（いわゆる移植ってヤツね）に加えて、スクランブル・モードなる「パワーアップするゼビウス」が遊べるのが魅力と言えるでしょう。さて、今月の注目ソフト。やっぱり光栄の「信長の野望・戦国群雄伝」です。SLGなら光栄のゲームを買えば安心――そんなイメージが定着しつつありますね。それからウルフチームの「ミッドガルツ」。シューティング+AVG――妙なゲームです。　(迫私主税)

	前回		
1	―	ゼビウス ファーラウトサーガ	ナムコット／MSX2
2	1	信長の野望 戦国群雄伝	光栄／PC－8800シリーズ
3	―	ぎゅわんぶらぁ自己中心派2	ゲームアーツ／PC－8800、9800他
4	4	今夜も朝までパワフルまあじゃん2	デービーソフト／PC－8800、9800他
5	5	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ／PC－8800、9800他
6	―	ミッドガルツ	ウルフチーム／PC－9800シリーズ
7	6	ソーサリアン	日本ファルコム／PC－8800他
8	―	たんば	マイクロネット／PC－8800、9800他
9	―	トリトーン2	ザイン・ソフト／PC－9800、MSX2
10	―	テトリス	B.P.S／PC－8800、9800、X1他



やっぱり人気、往年の名作「ゼビウス」

●アーケードゲーム TOP 5

「テトリス」、今回も圧倒的パワーを見せつけて1位。ゲーセンのテトリスファンがファミコンショップに走ったのか、安売り店が「テトリス」を急に値上げしたりして、さすが経済大国ニッポン!! ところでテーブルタイプ2位に初登場は「ロボコップ」。ち密なグラフィックが人目をひいて急上昇。新種のパズル型アクションゲーム「ゲイングランド」、コナミのボクシングゲーム「ハードパンチャー」もランクインして、一挙に様変わりしたTOP5です。　(ヒラ坊)

テーブル型

	前回		
1	1	テトリス	セガ
2	―	ロボコップ	データイースト
3	―	ゲイングランド	セガ
4	2	大魔界村	カプコン
5	―	ハードパンチャー	コナミ

アップライト・コックピット型

	前回		
1	2	ファイナルラップ	ナムコ
2	―	オペレーション・サンダーボルト	タイトー
3	3	トップランディング	タイトー
4	1	チェイスH.Q.	タイトー
5	4	パワードリフト	セガ

●以上の集計は、キディランド（東京 原宿）、奥野かるた店（東京 神田）、近畿トイズバンダリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店池袋店、キディランド（大阪 梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

ついにウィザードリィⅡも発売!! その他のソフトも買ってみる前にもう一度チェックしてみる「ソフトスクランブル」。はたしてどれがお買い得!?

2月17日～3月3日発売スケジュール

2/17	17	20	21	22	23	25	3/3
飛-NGヒーロー	ハイドライド3	ハイパーショット	ウィザードリィII	早打ちスーパー囲碁	百鬼夜行	ファミコンジャンプ英雄烈伝	魁!!男塾
エピックソニー	ナムコ	バンダイ	アスキー	ナムコ	ユース	バンダイ	バンダイ



■ナムコ
■2月17日発売 ■カセット
■¥6900

ハイドライドIII

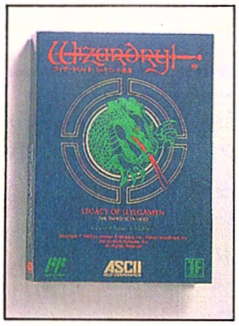
T＆Eソフトのヒットシリーズ「ハイドライド3」がナムコから発売。持ちものの重量制限や一日の時間進行をRPGに取り入れた。

●パソコンゲームでメチャ売れてしまったハイドライド3は、ファミコンでプレイすると古き良きファミコンゲームという感じ。しかしストーリーが壮大で妖精の世界から宇宙まで冒険の旅は続く。迷路のトリックがわかりずらい部分もあるが。ついフェアリーランドの世界につかってしまうのであった。(RYO)

●アクションRPGに、「重さ」・「時間」を取り入れたのは新しい試み。その結果、リアリティを増した……んだったらいいんだけど、ボクには単なる足かせとしか思えない。不自由ばかりで、その代償がないんだもの、設定を細かくしただけの〝シリーズ最新作〟は、気持ちはわかるけど、恥ずかしいね。(ヒラ坊)



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



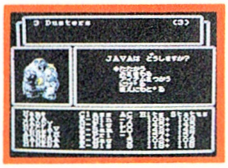
■アスキー
■2月21日発売予定 ■カセット
■¥6500

ウィザードリィII

IIとはいっても、パソコン版のIIIの移植に近い、基本システムは前作と同じ。ターボファイルで、前作のキャラクター転送ができる。

●Iの迷宮が全10層だったのに今回は6層。スケールダウンしてるんじゃないの？ と思った方も多いだろうが、歩かなきゃならないマップのエリアはIIのほうが断然大きい。ま、それだけ複雑な迷宮になってるワケで、さすがに上級者向けの続編といったところか。ただ最上階の敵が弱すぎるぞ。(ベニー松山)

●リルガミンのくせにキャラクターが作れるだって～っ！ それ、お得じゃない。ターボファイルで転送してくるより、そっちのが感情移入もしやすいしね。これならI持ってない人も、気軽に始められるってもんだ。そういえばPC版よりアイテムも増えてたような……。でもボクはIのが好き。(赤鳥龍吉)



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♥♥♡
グラフィック	♥♥♥♥♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡



■バンダイ
■2月25日発売 ■カセット
■¥6500

ファミコンジャンプ

集英社・バンダイの共同企画で生まれた、オールスター総出演のゲーム。基本はRPGだが、各種のサブゲームが盛り込まれている。

●『J誌創刊20周年記念』というだけあって出るわ出るわ総勢約100人!! 現在に新しいキャラ、過去に懐しのキャラを登場させるあたりジャンプワールドって感じで楽しかった。サブゲームもそれぞれキャラの性格がでててGOOD！ ああそれなのにそれなのに、憎むべきはあの操作性なんだな…。(クリリン福留)

●〝戦闘〟よりも〝イベント〟を重視したつくりになっているのがとてもイイ。特に、鬼ごっこ、もぐらたたき、サッカー、野球などのサブゲームは単純ながらも熱中しちゃう!!ただひとつ難をいえば、グラフィックが雑。フィールド上のケンシロウは、どう見たってアメフトの選手のようで…!? (ミラクル大浪)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡



■バンダイ
■3月3日発売 ■カセット
■¥5800

魁!! 男塾

「魁!! 男塾」さながらの友情をモチーフに展開する格闘技ゲーム。J・桃・富樫・虎丸のメンバーを操作し各章のボスと戦う。

●例によってバンダイのキャラ物ソフトなんだけど、ゲームの出来をうんぬんする前に考えてしまうのは、アニメが終わってしまったということ。購売欲を、内容の良さよりキャラの魅力でかきたてるバンダイの戦略から大きくはずれたと思うのですが。バンダイにはバンダイなりの苦労があるのね。(CB成沢)

●ウヨクの高校生らしい体型が、うま～く表現されている。それに技をくり出した時の動きもリアル。格闘場面のシミュレートが上デキなのであった。学ランを着た者特有のもったりとしたキックなんかいい感じだ。仲間との交替や応援による体力回復も納得がいく。マップが単調なのはいただけないが(ヒラ坊)



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

●インフォメーション●

INFORMATION

21世紀は「情報の時代」って言われています。つまり人より先に、どれだけ多くの良い情報を手に入れたかが勝負の決め手になるのです。21世紀まであと11年。このインフォメーションに載っている情報もひょっとしたら21世紀にむかって役立つかも!?

GOODS グッズ

アイレムの通販

アイレムよりオリジナルグッズが通信販売されることになった。商品は右の写真の下じき、筆箱、シャープペン、ものさしがセットで900円。

申し込み先は、〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビルアイレム販売株式会社・販売第2課「アイレムオリジナルグッズ通販係」。筆箱の色を指定して、代金と送料の500円分切手を現金書留で送ってね。



ALBUM アルバム

ファミコンジャンプ

「ファミコンジャンプ」のオリジナルサウンドトラックが2月21日、ポニーキャニオンより発売される。このアルバムはサイトロンレーベル G.S.M.(FC)シリーズ第2弾。強力アレンジバージョン4曲、SEエディットバージョン2曲を含む全14曲入り。タイトルは、「FAMICOM JUMP～英雄烈伝～」。CD2500円、CT2200円、LP2200円で発売。



PRESENT プレゼント

アウトライブ下敷

3月にサン電子より発売になるPCエンジン「アウトライブ」の下敷をファミコン必勝本読者15名にプレゼントします。

「アウトライブ」は3Dダンジョンタイプの SFRPG。主人公はファイティングウォーカーと呼ばれるロボットに乗って闘うんだけれども、この下敷はこのファイティングウォーカーのイラストや、ゲームの画面写真、ゲームストーリーなどが載っていてSFアニメが好きな人なら絶対欲しいハズ。

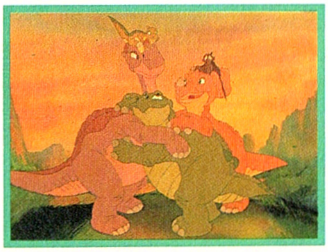
応募方法はハガキに住所、氏名、年令を書いて〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC出版局ファミコン必勝本「アウトライブ下敷係」まで。



MOVIE えいが

恐龍アニメ公開

時は1億5千年前、人間やマンモスの生まれていない恐龍時代の話。一匹の恐龍の赤ちゃん「リトルフット」はティラノサウルスに襲われ、母親と離ればなれになってしまった。毎日嘆き悲しむ“リトルフット”は一大決意をして、“みどりの谷”へと旅立つのであった。



この映画、『～リトルフットの大冒険～謎の恐竜大陸』の製作総指揮はあのジョージルーカスとスティーブンスピルバーグ。使われた風景画は600枚。毎秒12～24枚の絵が必要とされた。

同時上映は100万年も昔、生きていた最後の猿人の物語、『エイプマンひとりぼっち』。3月4日より全国ロードショウされる。

GOODS グッズ

ホリトラック

様々なコントローラーを次々と発売しているホリ電機より、この度ファミコン用トラックボール「ホリトラック」が発売される。この「ホリトラック」はトラックボール対応ソフトはもちろんのこと、通常のソフトにも使用することができる大変便利なもの。また、「Hi-Lo」切り換えスイッチにより、キャラクターのスピードを2種類選ぶこともできる。この「ホリトラック」は3月中旬、3980円で発売予定。

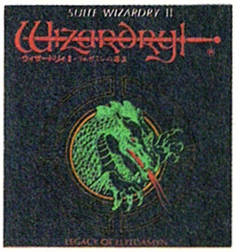


ALBUM アルバム

WIZ II 組曲

発売日がもう目の前まで迫ってきて、異様に落ち着かない日々を送っている人々も多いと思われるウィザードリィII。このウィズIIの組曲集が発売されることになった。シンセサイザー・オーケストラによる、ゲーム中BGMの組曲を中心に、オリジナルミュージック、SEコレクションなどが収められている。組曲編ではほとんどのBGMが収められ、SE編ではワナの作動音が聞ける、などなどウレシイ内容。

「組曲 ウィザードリィII～リルガミンの遺産～」のタイトルで、CD3000円、CT2500円、3月5日アポロンよりリリースされる。



NEWS ニュース

ゲームモニター募集

ナツメより5月発売予定の「ダンジョン&マジック」の発売を前にゲームモニターを募集します。募集の内容は「ダンジョン&マジック」を実際にプレイしてもらうか(50名)、プロモーションビデオを見てもらい(50名)アンケートに答えるだけ。あて先は、〒162 東京都新宿区喜久井町39番地 荻ビル2F㈱ナツメ「ゲームモニター募集係」まで。

締切は2月末日まで。

TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週水曜日午後6時～6時30分

2/22

今回の「名人に挑戦」は、テクモの“忍者龍剣伝”登場する名人は辻氏。

「最新ソフト情報」は、“スーパーチャイニーズ2”“ジーザス”“がんばれペナントレース”“ホームランナイター”“爆笑!人生劇場”特にタイトーの“爆笑!人生劇場”について、徹底的に紹介します。

「ファミッ子攻略塾」は“探偵神宮寺三郎 危険なふたり(後編)”解説をしてくれるのは中本氏。

(なお3月1日放送分についてはまだ内容は決定しておりません。)



ドラゴンクエストⅣ Dragon Quest Ⅳ 導かれし者たち

次から次へと明らかにされる驚くべきドラクエⅣの新システム!!

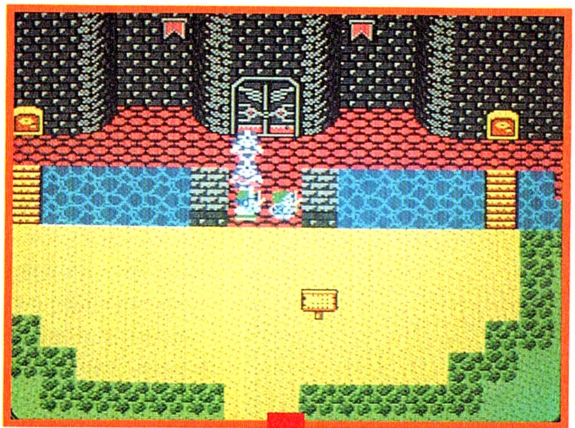
今、誰もが知りたいDQⅣの最新情報をお届けしよう。前回の発表では明らかにされなかった、新システムの具体的な内容が、今回の発表でついに明らかになったのだ！その内容は、今までのFC・RPGの常識をくつがえすほどの画期的なシステムといっていいだろう。しかも、そのどれもがプレイヤー側にたって考えられているところなんか、まさにドラクエらしいともいえる。今のところ発表された情報は、ほんの一部にすぎないのだろうが、十分にそのスケールの大きさをうかがい知ることができる。

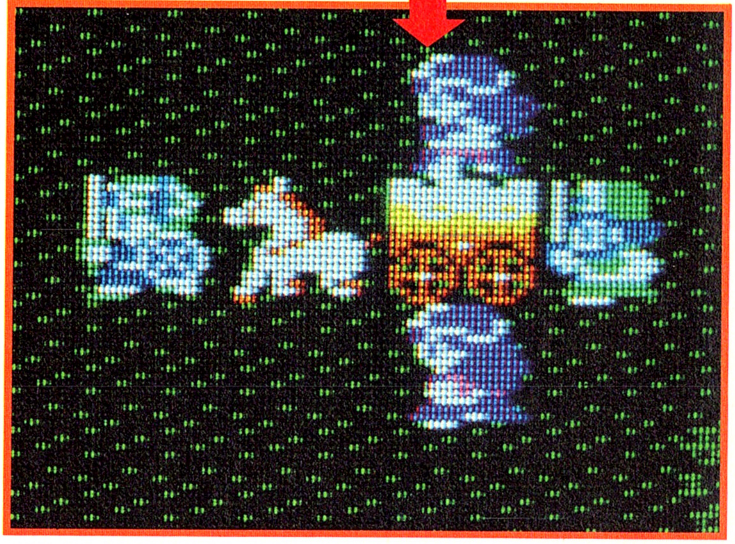
新しいパーティーシステムは「馬車」に乗っての冒険だ!!

前回の発表では、まるでナゾに包まれていたパーティーシステム。それは、馬車を駆っての冒険だったのだ。馬車をともなって旅することによって、FCハードの制約を受けずに、最大10人まで連れていけるパーティー編成が可能になったのだ。つまり、馬車に何人かのメンバーを乗せてしまうことで、キャラクターがヨコに5人以上並ぶことを防いでいるわけだね（5人以上並ぶとチラチラする）。また、馬車に乗るメンバーを途中でかえることもできるらしいのだが、それにどのような意味があるのかはまだわからない。

ところで、馬車は街やダンジョンの中まで入っていけるのだろうか？ フツーに考えれば入れなくて当たりまえだけど、中には馬車でも通れるトンネルのようなものがあってもイイと思う。

▶馬車のまわりを歩いているキャラもいるが、戦闘では位置に関係なく、パーティー全員で戦うことになるのだ





▶公開されている画面を見るかぎり、街の中ではフツーに歩いている。これが4人以上になったらいったいどうなるのだろう



人工知能・AIを搭載!!
パーティーのメンバーが自分の意志で戦うぞ!

操作するのは主人公だけでOK

前号の堀井さんのインタビューでふれられていた、初心者にも簡単な新戦闘システムの秘密は、人工知能・AIを搭載することにあったのだ。今までは、パーティーのメンバーを操作するのは、すべてプレイヤーにまかされていたよね。それがDQⅣでは、戦闘モードにおいてプレイヤーが操作するのは、主人公だけでよくなったのだ。他のメンバーは、それぞれがAIによって自分の意志を持ち、独自で判断し、行動を起こしてくれるってわけ。おまけに、戦闘を繰り返していけば、相手の攻撃パターンを見抜いたうえで弱点を見つけ出し、その相手に対して最も有効な戦闘を行うようになるっていうんだからスゴイ! たしかに、これなら初心者でも簡単に操作できるよね。それに、各キャラクターが自分の意志を持って行動してくれると、仲間たちが実際に存在するような気分になってきて、冒険がよりいっそうリアルになるんじゃないかな。ただ、プレイヤーのなかには、「主人公以外のキャラも自分で操作したいよぉ」なんて人もいると思うんだけど、それができるかどうかは今のところわかっていません、あしからず。できれば、どっちでも好きなほうを選べたらイイのにね。

人工知能・AIについての説明

人工知能・AIを搭載! なんて簡単にいってるけど、きっと読者の中には「人工知能・AIってどんなものなんだろう?」と思ってる人も多いんじゃないかな。そこで、AIについて簡単に説明しておこう。

AIというのは早い話が、人間の頭脳と同じようなものだと考えてもらえばいいだろう。それをFCカセットのROMに組み込むと、コンピュータは自分自身で思考するようになる。しかもそれは、経験の中で学び、成長していくのだ。つまり、戦えば戦うほど頭がよくなっていくということだね。だから、コンピュータが仲間たちの行動を決めるからといって、決して不安になることなんかないんだ。もし、戦闘中にキミがピンチにおちいったとしても、AIは自分で判断して、きっとキミを助けてくれるだろうからね。とにかく、AIの搭載によって、コンピュータは単なる手助けの存在じゃなくて、ひとつの人格を持ったといってもいいと思うよ。

AIに合わせて作戦コマンド登場

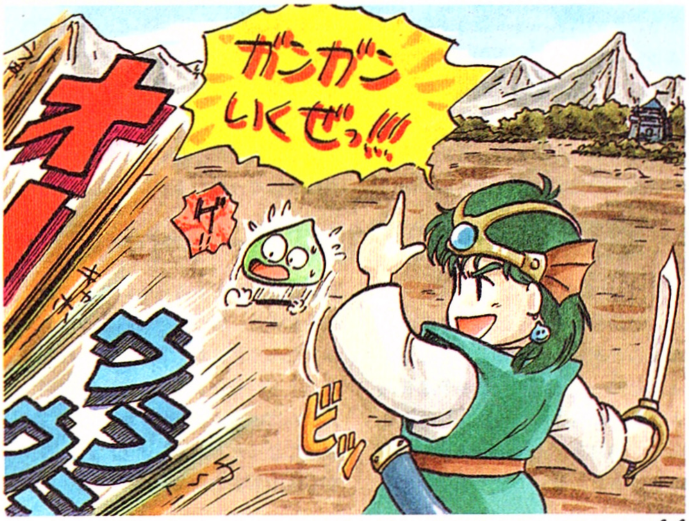
AIによって各キャラが自分の意志で戦ってくれるのはイイんだけど、あまり好き勝手なことばかりやられたんじゃたまったもんじゃない。でも、ご安心を。新登場の「作戦コマンド」によって、プレイヤーの意志をパーティー全員に伝達することができるのだ。各メンバーは与えられた"さくせん"に従ったうえで、それぞれの個性を生かした攻撃をするってわけだ。このAIと作戦コマンドの併用によって、プレイヤーの的確な状況判断による指揮官としての「作戦力」が、今まで以上にゲーム進行を左右することになりそうだ。まぁ、逆にいえば、「作戦」がDQⅣにおける新しい戦闘システムのおもしろさといえるんだろうね。



▲この作戦は、最大パワーによる総攻撃の派手な戦闘用コマンド。各キャラの持っている最大級の攻撃を展開。選んだ作戦は、画面の左上に表示されるようだ



◀MPを温存しておきたいとき用のコマンド。MPを節約しながらも、個性を生かした戦闘を展開。この他にも、いくつものバラエティーに富んだ作戦が用意されてるということだ



まとめ 現在までのDQⅣ全情報

ドラクエⅣの発売が着々と迫る今日このごろ、みなさんはどうお過ごしかな？毎日のように飛びかうドラクエ情報を耳にしながら、ソフトを買うためのお金をセッセと貯めているのではなかろうか!? しかし、お金を貯めるのはよいとしても、過剰なドラクエ情報に身を埋めるのはよくない。きちっと整理しようではないかっ!! そこで今回は、最新情報と共にドラクエⅣを簡潔にまとめてみた。これだけ知っていれば発売日までドラクエⅣを語りつくせるぞ！

1 正式タイトル「ドラゴンクエストⅣ」—導かれし者たち

ドラクエⅠ、Ⅱ、Ⅲの楽しさを合せた以上の面白さがあるといわれるドラクエⅣ。今までのドラクエとは違うストーリーにかなり期待が持てる。ドラクエⅡから、サブタイトルがついているが、あまり気に留める人は少ないのではないだろうか!? 実は、メインよりサブのほうが大きな意味を持っているのだ。今回の"導かれし者たち"もよーく考えると、Ⅳのストーリーが何となくわかるような気がしないかっ!? ちなみに、Ⅳのタイトルロゴは正式に決まったよーだ。次回の必本には発表できそうなので楽しみにしてほしい！

2 3月下旬完成予定、7月下旬発売か？

やはり、みんなが一番気になるところは発売日だろう。Ⅲのときは、いろいろな問題を伴ってしまったので、Ⅳの発売は慎重に行われると考えられる。ところでⅣの開発なのだが、実はⅢの発売前から始められていたそうだ。Ⅲのときはエジプトなどに取材へ行き、今回のⅣはスペイン。これだけでもゲームの舞台背景を察することができる。11月にシナリオ完成、2月下旬にプログラム、3月下旬にゲームができるそうだ。そして発売は7月下旬！ これは、必本が独自に調査した情報だが、かなり信頼できるぞっ!?

3 4メガロムの大容量!!

4メガと一言でいっても、その容量をすぐに理解できる人は少ないだろう。これは、ドラクエⅠ、Ⅱ、Ⅲが全部入るだけでなく、エニックスが作ったファミコンソフトがすべて入ってしまう！"ゲッ！ そんなに入るの。じゃやるのも時間かかるだろうなぁ"と思うかもしれないが、それは心配しなくてもいい。堀井さんが作ると、どんなに容量が多くても、その容量をムダに使わない。ゲームがやたらと難しくなったりとか、ただひたすらMAPを広げることなどしないからだ。より内容の濃いゲームを楽しめるのだっ!!

4 全5話から成り立つストーリー

ロトシリーズとは関係のない、新シリーズのスタートとなるストーリー。しかも、そのストーリーは5本の物語によって成り立っているのだ。とはいっても、まったく関連性がないわけではなくて、それぞれはからみあってつながっているってことだ。また、第1話「王宮の戦士の物語」第2話「おてんば姫の冒険」第3話「武器屋の物語」第4話「ジプシー姉妹の物語」第5話「導かれし者たちの物語」と、それぞれの物語で主人公も違ってくるのだ。そして、第1話〜第5話の流れというのは1本道になっていて、ゲームを進めていくに従って、DQを一から学べる仕組みになっているということだ。

5 最高10人まで可能なパーティー編成

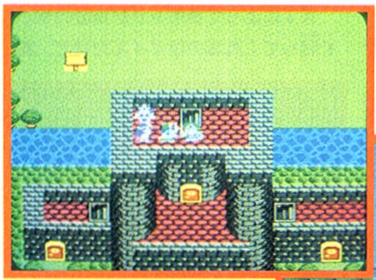
FC・RPG史上初めての8人パーティー。しかも、最大では10人まで連れて歩くことが可能なのだ！ となると、ちょっと待って、メインキャラは8人しかいないから、あとのふたりは誰を連れてくわけ？ それがだ、なんとウワサによると、モンスターまで仲間に加えることができるらしいんだよね。そうなると、操作が複雑になってタイヘンだろうな、なんて思っていたら、さっきもいったように、新しい戦闘システムによって、操作自体はⅢよりも簡単になったということ。これなら、初心者でも安心だね。

6 個性豊かな8人のメインキャラクター

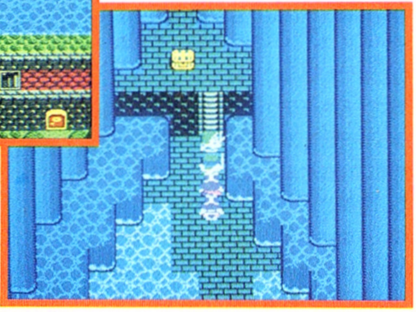
今回登場する8人のメインキャラたちは、勇者を始めとして、戦士、姫、魔法使い、神官、武器屋、おどり娘、うらない師と、誰もがみんな個性的で、しっかりと役割を持たされているように思える。まあ、メインキャラ全員が主人公ともいえるので、それも当たりまえのことなのかもね。それに、最終的には、全員で巨大な悪に立ち向かうというのだから、ムダな役割を持つキャラなんていないだろうし。うらない師の秘められた力っていうのが、とても気にかかるところだけど、ひとりくらいはナゾのままでもいい気もする。

7 立体的になったグラフィック

内容に負けずに、グラフィックもかなりパワーアップしているぞ。以前はどちらかというと上からのぞきこんだ感じで、わりと平面的だったのが、Ⅳでは立体的になり、奥ゆきを感じられるような構造になったのだ。建物は3次元で描かれ（ちゃんと箱のような形に見えるってこと）、高さの違う建物が並ぶようになった。今までのように、1フロアごとに区別して表示されているわけではなくて、ひと目で高さの違いまでがわかるように見えるってこと。他にも、グラフィック的にはイロンな工夫がされているらしいのだ。



◀1階、2階、そして屋上がすべていっしょに表示されている。高さの違いも明らかだ。また、左上の立て札は屋上に登ることで初めて見えるのだ



▶滝の迷宮。段差のあるところを水が流れ、しぶきがあがっている。そのうえ、左右に流れ落ちている滝も、水の流れがわかるような美しいグラフィックだ

8 新しいタイプのモンスター

モンスターにしても、今までにないタイプが登場してきた。たとえば、右の写真のモンスターは、ドラゴンに乗っているのだが、このように2種類のモンスターを組み合わせたものが、他にもいるかもしれない。攻撃のパターンもさらにふえていそうだね。

ドラゴンライダー



そして今回公表された

9 → **馬車に乗っての冒険**

10 → **人工知能AIを搭載**

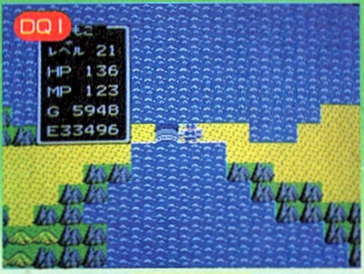
11 → **"さくせん"コマンド**

以上の11項目が、今までに発表されたDQⅣの全情報ということになる。きっとDQⅣには、まだまだ驚くべき秘密がいくつも隠されているような気がする。次なる報告を、楽しみに待っていてほしい!!

DQシリーズ比較研究

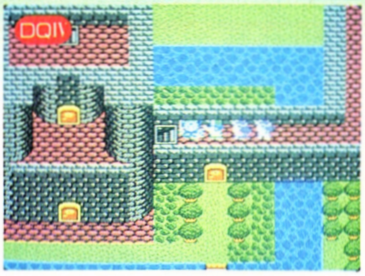
新しい情報を知れば知るほど、そのケタ外れのスケールは図り知れないものとなっていくDQⅣ。そこで、DQⅣというゲームがどれくらいスゴイものかを、これまで発表された全情報をもとにして、今までのDQシリーズとの比軽というカタチで想像してみようと思う。

たしかに、DQⅣというのは今までのDQシリーズとはまったく別の次元で考えたほうがいいのかもしれない。しかし、ドラゴンクエストというひとつの流れの中で作られていることに変わりはない。どんなにスケールの大きなゲームになろうと、その根本にあるものは決して変化することはないだろう。その証拠に、新しいシステムを追加することはあっても、その基本的なシステムにはまったく手は加えられてはいないのではないだろうか。いい意味で、ドラクエはいつまでたってもドラクエなのだ。Ⅳを過去のシリーズ作品と比軽することによって、おぼろげながらもその全体像を垣間見ることができるだろう。少しでもわかりやすくするために、表にまとめてみたぞ。









項目＼商品名	ドラクエⅠ	ドラクエⅡ	ドラクエⅢ	ドラクエⅣ	総評
メインキャラクター	**ひとり** RPGの入門編といわれるだけあって最後までひとり	**3人** 勇者、王子、王女の3人。仲間を選ぶことはできない	**4人** 14人のキャラ（7種類の職業×性別）の中から選択	**8人** 勇者を始め、戦士、姫など。仲間を選ぶことはできない	1作ごとに増えてくるとともに、役割が細かく分担されてきた。Ⅳではさらに、明確な性格づけも行われているようだ。
パーティー	**ひとり** 旅立ってから目的を達成するまで、仲間は加わらない	**3人** ひとりずつ仲間を見つけだしてパーティーを組んだ	**4人** 最初から4人までなら何人でもパーティーを組める	**10人** 最高で10人まで連れて歩くことができる……驚きっ!!	Ⅰ～Ⅲのパーティープレイが、Ⅳにはすべて盛り込まれている。さらに、メインキャラ以外が仲間に加わることもある。
ストーリー	**1話構成** 竜王を倒すために、旅する勇者。実にシンプルなお話	**1話構成** ハーゴンを倒すと…!?　どんでん返しはⅠの継承	**2話(?)構成** 悪の魔王バラモスを倒すと、新たなストーリーが…!?	**5話構成** 第5話で1～4話までのキャラが集まり大ボス退治へ	Ⅲまでは、基本的にひとつのストーリーにイベントが組みこまれていた。Ⅳではストーリー自体も5つに分かれている。
マップ	**アレフガルド大陸** 大きく分けて3つの大陸があるだけ。広くはない	**Ⅰの4倍以上** アレフガルドが全世界の一部となる。かなり広い	**Ⅱとほぼ同じ広さ** マップ自体の広さはⅡ程度。ただ、陸地面積が広がった	**Ⅲと同程度？** 大容量だがマップの広さはⅢと変わらず。要は中味!?	ⅡとⅢでは表面的なマップの広さは変わってはいない。Ⅳもほぼ同じと思えるが隠されている部分はどうなるだろうか？
城・町・ダンジョン他	**12ヵ所** 城・町・ほこら・ダンジョン全部で、たった12ヶ所!!	**30ヵ所以上** 新たに塔が加わり、地下の町や小島の町などができた	**70ヵ所以上** 酒場・ピラミッド・格闘場など新要素がいっぱい!!	？	これまで常に数や種類は増えてきた。そのうえ、Ⅲではいくつかの仕かけも登場したので、さらに遊びの要素が加わるか。
呪文	**10種類** わずか10種類しかなかったので、迷わずに使えた	**22種類** ふたりで22種類の呪文を使えた。パルプンテ初登場!!	**60種類** 勇者、僧侶、魔法使いがそれぞれ個性的な呪文を駆使	？	基本的な呪文はⅠで確立し、その後はそこから派生するカタチで増えてきた。ただ、パルプンテなどの特殊な例もある。
アイテム	**17種類** 竜王を倒すための5大アイテムを探すのが大変だった	**67種類** 王女は鉄のヨロイを装備できないなど使い方が複雑に	**約120種類** あぶない水着、愛の想い出などユニークなモノが登場	？	使用するキャラが増えるにしたがって、アイテムも豊富に。新しいアイテムは楽しみのひとつでもあるので増加は確実!?
モンスター	**約40種** 1匹ずつしか出現しないので戦闘はとても単純なもの	**約80種** 種類はⅠの約2倍。パーティーを組んででてきた	**約150種** イロイロな攻撃パターンを使うモンスターが増えた	**150種以上？** 今までにはない、新しいタイプのモンスターが登場!!	毎回、ほとんど総とっかえされるのがモンスター。当然、大部分は新モンスターだろう。新種のスライムにも期待したい。
容量	**512K** 復活の呪文（パスワード）は最高でも20文字だった	**1メガ** Ⅰの約2倍に。復活の呪文も一挙に52文字に増えた	**2メガ** 復活の呪文のいらないバッテリーバックアップ方式に	**4メガ** Ⅰ～Ⅲの全部をたしても、まだあまる膨大な容量!!	これまで倍々で増やしてきたにもかかわらず、結局は容量不足に泣かされてきた。いくら4メガといっても、たぶん……。

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

入会希望者募集中!!

ドラクエⅣ　マスターズクラブでは、ただいま入会希望者を大募集しております。入会希望者といっても、めんどうな手続きは一切必要ありません。あなたは、DQⅣに関するおたよりを送ってくれるだけでいいのです。その時から、あなたもマスターズクラブの仲間入り。さあ、思いたったが吉日です。今すぐ投稿しましょう。ドラクエⅣに関する様々なおたよりを、会員一同？首を長くしてお待ちしております。

●あて先●
〒102　東京都千代田区麹町5－5－5　JICC出版局　ファミコン必勝本　ドラクエ・マスターズクラブ係　まで。みんなのおたより待ってるよ!!



Wizardry®

ウィザードリィII 〔■アスキー■2月21日発売■¥6500■カセット〕



文／ベニー松山 イラスト／品川るみ・正輝貴志

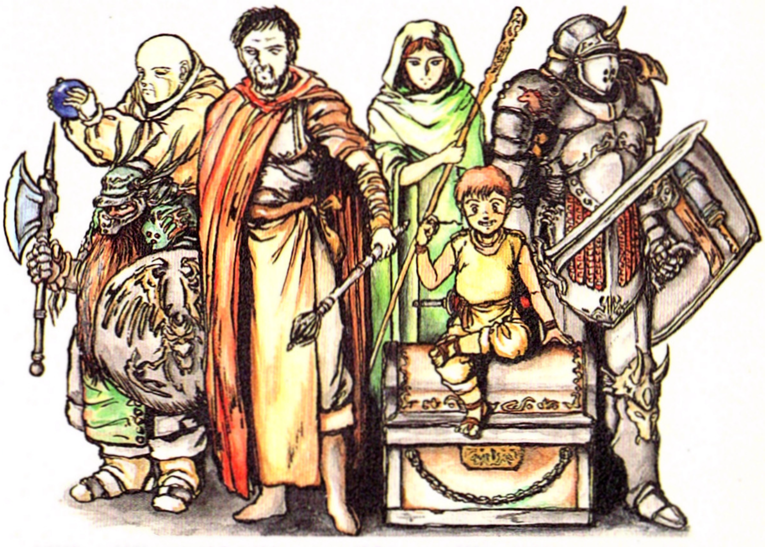
GUIDANCE!

まずはウィズを存分に楽しむための初級ガイド。6人パーティということもあって、他のRPGに比べかなり自由度の高いパーティ編成のそのコツと、前衛3人の攻撃力に応じた配列法を紹介しよう。知らないとドレインくらうかもよ?

パーティに一人は盗賊か忍者を

Ｉをプレイしている人はともかくとして、このIIから初めてウィズに触れようとした時にまず頭を悩ますのが、パーティ6人の職業選択だ。最初に知っておくべきことは、敵と肉弾戦をするのは前から3人目まで、つまり前衛3人だけということ。この前衛だけがモンスターに直接攻撃(剣や斧の攻撃)ができ、直接攻撃を受けるのだ。となると前衛に向いているのは攻撃力があってACも低くなる戦士・侍・ロード・忍者の4クラスに絞られるわけだけど、ここに少々問題が出てくる。後半強力な武具を手に入れるためには、パーティに必ず一人は宝箱の罠を外せるキャラが要るということだ。

罠を外す能力を持つのが盗賊と忍者だけである以上、忍者になりにくい序盤は盗賊を前衛の一人として育てていく必要がある。後衛に置くのも悪くはないが、魔法が使えない盗賊は戦闘時には全くの役立たずになってしまう。それならまだ前衛の戦士を減らし、魔法使いの一人も増やしたほうが生き残る確率も高くなるというものだ。とにかくも、盗賊か忍者は必需キャラ。



▲基本的には盗賊か忍者一人と戦士タイプが二人、それに僧侶と魔法使い、アイテム鑑定用ビショップといったところ。強力な呪文を早く覚える僧侶と魔法使いも必ず入れよう

前衛は2番手に最高の攻撃力を!

Ｉでは前衛3人の順番についてはほとんど意味がなかった。せいぜいが宝箱を空けやすいように盗賊や忍者を先頭に置いたことぐらいだ。ところがIIではこの順番が時に生死の鍵を握ることもあるのだ。

まずは右の図①と③を見てみよう。これは戦闘時における前衛3人の攻撃パターンなのだが、前作ＩとIIではそれが大きく異なっているのが判る。Ｉでは前衛3人の誰もがいつでも敵の先頭から順に斬りつけていくのに対して、IIでは敵の先頭から3匹にそれぞれ攻撃するのだ。例えば敵のHPが攻撃力の倍あった場合、Ｉなら1匹を倒して2匹目のHPを半減させるところが、IIでは3匹のHPが半分になる、ということになる。

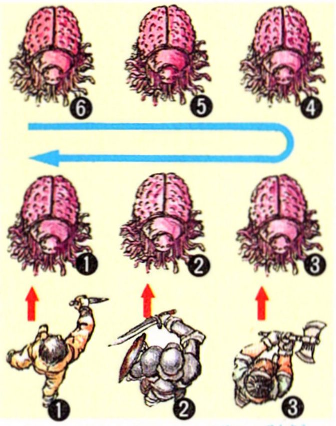
このようなパターンになっているとなると、前衛3人の順序も攻撃力に応じて考えなければならない。敵は倒されるごとに前進してくる訳で、もし1番手だけがモンスターを倒した時には2、3番目の敵が1、2番目になり、3番目の敵は無傷の新手がやってくる。つまりHPの高い敵の回ってくる確率は3、2、1の順となり、これだけを考えるなら攻撃力もこの順に並べるのがいいということになる。

ただし図②のように敵が2匹の場合は、1、3番手が敵の1番目に攻撃し、2番手が一人で一匹を相手にすることになるので、総合すると攻撃力の最も高いキャラを2番手に、3番手に次点、1番手に最弱キャラを配置するのがいいようだ。

また、この敵2匹の時に前衛一人が呪文を唱える場合も、2番手が呪文に回ると1、3番手は同じ敵に攻撃してしまい一匹は無傷になるので、できれば2番手は直接攻撃に徹するべきだろう。

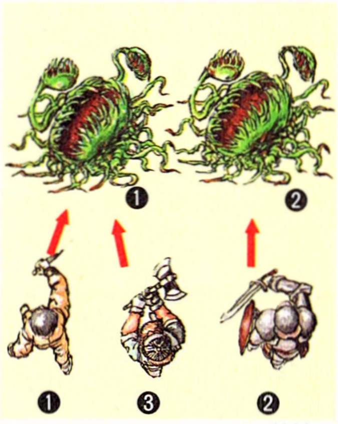
ちなみに呪文の単数攻撃(ハリトやバディ)はＩ同様先頭にいる敵に向けられる。ちょっと違うのだ。

図①



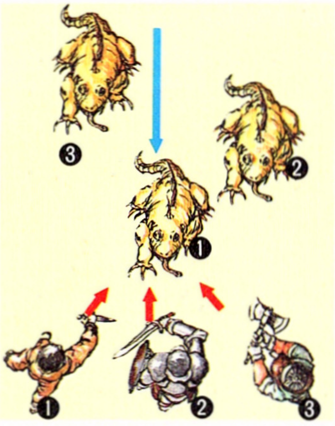
IIの戦闘①

図②



IIの戦闘②

図③



Ｉの戦闘

アフターケア情報!

前衛の配列法はちとムズかったか? ま、それはともかく前号までの訂正情報。

以前キャラクターメイキングの際にボーナスポイントは5～29と書いてしまったのだけど、実はその上があるらしいのだ。確率は低いものの、もし出ればロード、へたすれば忍者さえつくれるかもしれない。狙ってデキるもんじゃないけどね……。

MAPS!

マップもいよいよ佳境！ 前回に引き続いて1階のに加え、いよいよ2階3階のマップの登場だ。全6層の迷宮前半部、善と悪それぞれに分かれたこの階では、より恐ろしいモンスターとトリッキーな罠がパーティを待っているぞ。汝迷うことなかれ。

先手先手のレベルアップで行こう

今さらわざわざウィズIIの攻略としていうほどのことでもない、RPGの基本ではあるものの――充分すぎるほどに実戦を積み、キャラクターを成長させるということを忘れないで欲しい。

そもそもウィズの戦闘の面白いところは、自分のキャラが弱くてもある程度は強敵相手に戦えてしまうことだ。魔法使いの1レベルの呪文・カティノさえ尽きなければ、2階だろうと3階だろうと進めないことはないのだ。それに勝てないと見れば9割以上の高率で逃げ出すこともできる。

おかげでともすればつい実力以上に迷宮の奥まで入り込んでしまいがちなのだ。そしてそのまま二度と戻らぬパーティとなってしまう者たちもいたりする。

特にウィズでは、自分のレベルがかなり上がっていても一瞬の遅れで全滅してしまうということも多い。無理に深入りしてパーティを失うくらいなら、やはりここはじっくりと構えてキャラに実力をつけておくべきだろう。魔法使いと僧侶が5レベルの呪文を覚えるまではおとなしく、控え目に。



モートモンスターと城塞のフロア

城塞の形をしたエリアが目を引く1階。このフロアのメインは何といっても城塞の奥深くに隠された2、3階への2つの階段と、その城塞の周囲で待ち構えているモートモンスターだろう。

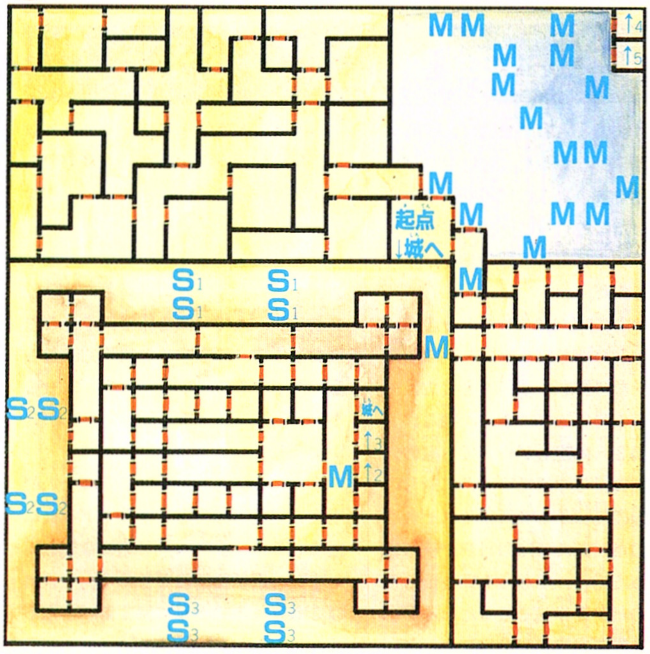
まず第一の目標は、マップ上の左上、右下の小部屋地帯をうろついてザコモンスターと戦闘を繰り返し、パーティをレベル3以上に育て上げることだ。少なくとも前衛のHPが20を越えないと、危なくて城塞方面には足を踏み入れられないのだ。

次は城塞エリアでモートモンスターを相手に経験値稼ぎ。最高で10匹も出現するだけに、1階にしてはけっこうオイシイ敵になってくれる。カティノの呪文で動きを封じ、前衛の戦士たちに切り殺させていけばこれまでより楽に成長するはずだ。目標レベルは5。

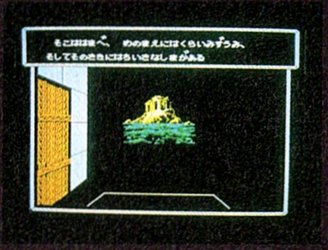
魔法使いがマハリトを覚えたら、今度は城塞の内部へ突入し、その奥にいるハイコルセアを倒しに行こう。この海賊の親分はさして強いでもなく、そのくせ＋1クラスの武具を宝箱に持っているから、ここで装備を整えるのもいいだろう。奥に階段あり。

M……メッセージ
Tx……Exへのテレポート地帯
Ex……テレポート先
Sx……モートモンスター(Xにつき1度)
A……アブドルタクシー(2500GPで城へ)
☠……トラップ(全員死亡)
↑x……X階への昇り階段
↓x……X階への下り階段
●マークのXには対応する数字が入ります。

1



◀このフロアのマップは見やすさを重視して、通常のマップのように（0・0）を左下にしていない。（8・8）が左下となり、城への階段は中央よりやや右上にある



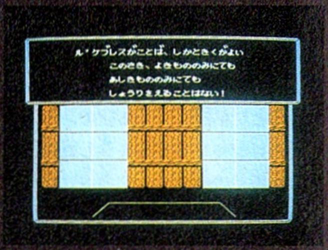
▲湖の彼方に浮かぶ島。ここは上層への直通階段があるけど、ピン詰めの船が必要だ



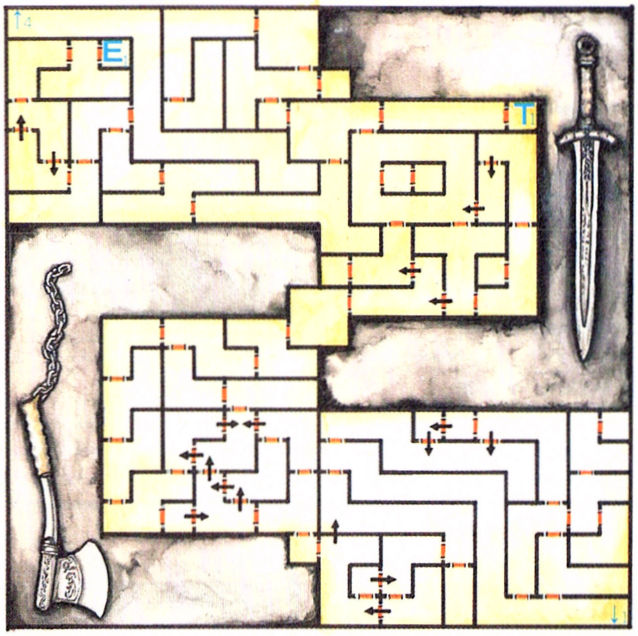
▲濠に棲む竜・モートモンスター。城塞に入るまでに必ず2回戦うことになるぞ



▲海賊のボス・ハイコルセア。何度も倒して宝箱から装備をいただくとよろしい



▲ル'ケブレスの送るメッセージ。この正面に2階、左隣りに3階への階段がある



▶剣と斧のイラストの部分は4階から降りてくるエリア。2階の主な見せ場は全てそちらにあるせいで、こちらのマップは実にすっきりシンプルになってしまった

善のパーティ専用の半欠けフロア

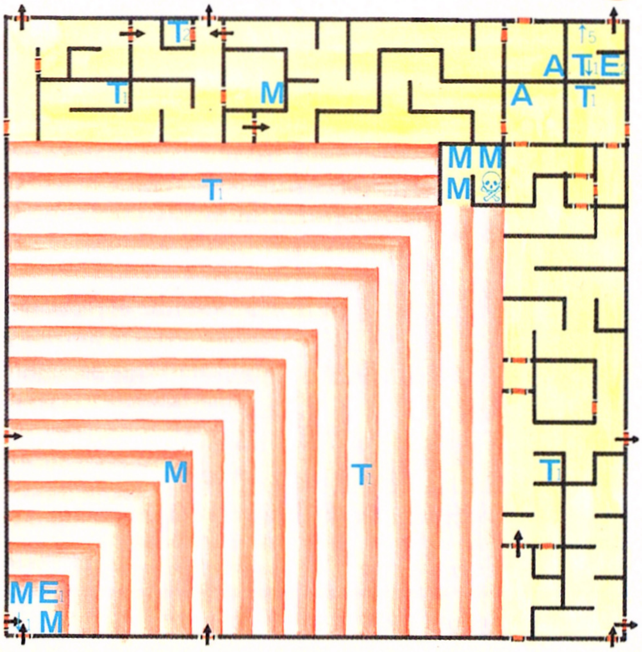
IIの特徴ともいえる善悪の性格別フロア。その最初の階がこの2階だ。

見ての通りこのフロアのマップは奇妙な形をしている。ウィズの迷宮が20×20ブロックとなっていることから考えると、ほぼ半分近い面積しかないのだ。

実はこの階の別ブロックには重要な秘密が隠されているのだが、今は行くことができない。一度4階（善のパーティの次のフロア）まで昇ってから、別ルートで降りなければ入れないのだ。そういうわけで、現段階ではマップ上のエリアだけ公開することにした。

とはいえ、こちらのエリアにはこれといったアイテムもなければ、メッセージの類も全くない。単に4階へのルートのようなものになっているのだ。しなければならないことといえばレベルアップくらい。4階はもちろん、2階のモンスターでさえ1階とは比べものにならないほど手強くなっているので、ここでもしっかり実戦を繰り返す必要は大いにあるのだ。

出現モンスターの中でも最も恐いのはマミー。エナジードレインを受けた時のショックは並大抵のものじゃない。全力を挙げて倒さなくてはリセットボタンに手をのばすハメになるだろう。またニンジャのクリティカルヒット（首切り）やワーヴァルチャーの毒攻撃もかなりキツい。警戒せよ。



▶1階と同様にこのフロアもマップの左下の座標をずらしている。1階への階段のあるこの点が（2・2）になるのでお間違いのないように。グラデーションはシャッター

悪の階は連続シャッターの大広間

この階は2階とは逆に悪のパーティしか入ることが許されない。

マップを見ると、Iを合わせても例を見ない特殊な迷路になっていることが判るだろう。ほとんどが一方通行のシャッターで構成された16×16ブロックの大広間を中心に、狭いながらも入り組んだ迷宮地帯。そのあちこちに謎めいたメッセージがちりばめられ、死の罠がぽっかりと穴を開けているのだ。

このフロアでの一番の注意点は、大広間の右上の隅にある死の罠。3回に分けて「戻れ」というメッセージがあるものの、それを無視して進んでしまうと石の中にテレポートした時と同じく、全員が一気に死亡してしまうのだ。死体は城まで戻るが、装備のいくつかは消えてしまい、中にはロストするキャラも出る。間違ってもこの罠にだけは引っかからないように。

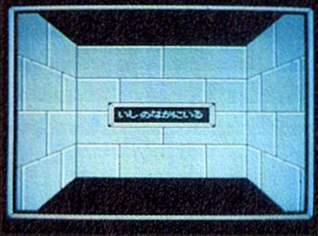
さて、この3階には5階へと続く階段があるわけだが、これがちょっとやそっとじゃ辿り着けないようになっている。あることをすればいいのだが……剣士の魂とは何だろうか？　古来武士の魂というと刀だけどね。



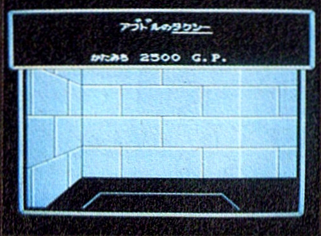
▲広間のどこかにいる老修道士。何でも剣士の魂と引きかえに箱の中味をくれるとか



▲水たまりの上に幽霊が！　不吉な影も見えるけどどうします？　探しますか？



▲これが噂の罠。こんなところで命を落としたんじゃ目もあてられない。要チェック！



▲迷宮内のあちこちに巣喰うアブドルタクシー。迷った時は金を払って城まで直帰

MONSTERS

今回は1階から3階に登場するモンスター32種の完全データ。これさえあればどんな敵にも遅れはとらない……んじゃないかな、きっと。不確定名もついてるけれど、ラツマピックを覚えたら必ず唱えておくことだ。アンデッド以外にはマカニト一発。

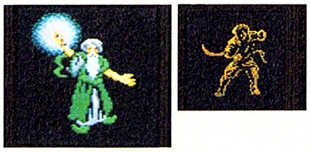
▶Garian Raider(ガリアンレイダー)
不確定名：Corsair



HP：2～8	ダメージ：6
特殊能力：逃	

弱虫揃いのガリアンの中でも、力もなければ技もない最弱の野郎ども。攻撃するよりも逃げるほうに精を出すので、ほっといてもOK。

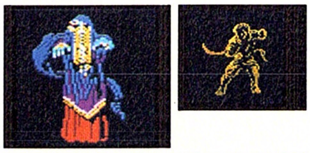
▶Garian Priest(ガリアンプリースト)
不確定名：Corsair



HP：4～10	ダメージ：6
特殊能力：P1／逃	

海賊のくせにちょっとだけ僧侶の修業をした連中。バディオスしか唱えないけど、HPの低い魔法使いには危険なので全力で始末せよ。

▶Garian Mage(ガリアンメイジ)
不確定名：Corsair



HP：3～7	ダメージ：4
特殊能力：M1／逃	

プリースト同様ほんの少し魔法使いの呪文を覚えている連中。何よりコワイのはカティノでこちらが眠ってしまうことなのだ。

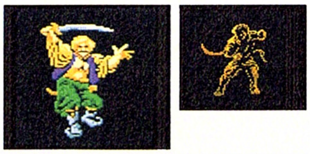
▶Garian Guard(ガリアンガード)
不確定名：Corsair



HP：4～12	ダメージ：8
特殊能力：逃	

海賊城塞のそこかしこを固めている守護兵たち。強くはないものの数を頼りに襲ってくるため、呪文が切れてる時には戦わないこと。

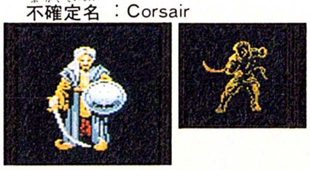
▶Garian Captain(ガリアンキャプテン)
不確定名：Corsair



HP：3～18	ダメージ：10
特殊能力：逃	

キャプテンなどとご大層な名前を持ってるくせに、他のガリアンより少し体力があるだけの根性なし。船長が逃げてどーするのだ。

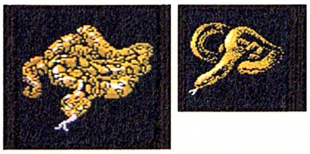
▶High Corsair(ハイコルセア)
不確定名：Corsair



HP：7～35	ダメージ：10
特殊能力：	

無能集団ガリアンの頂点に立つ男。逃げないところは立派だけど、取り柄が体力だけというのは何か情けない。中近東ルックがグー。

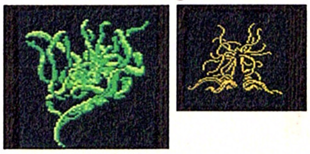
▶Anaconda(アナコンダ)
不確定名：Large Snake



HP：3～10	ダメージ：10
特殊能力：	

動物図鑑にも必ず載っている世界最大の蛇の一種。長さが10m前後あって、相手に巻きついては全身の骨を砕くそうな。ボキボキ。

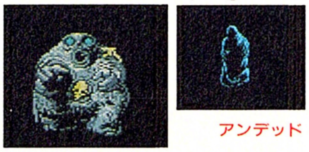
▶Crawling Kelp(クローリングケルプ)
不確定名：Strange Plant



HP：2～3	ダメージ：9
特殊能力：無	

直訳すると"這いずる海草"どういうわけだか移動する術を身につけてしまったらしい。経験値・金ともに低く、戦うのもバカらしい。

▶Duster(ダスター)
不確定名：Shadowy Figure

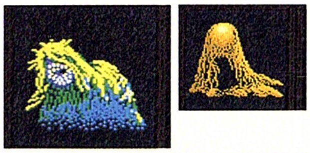


アンデッド

HP：4～10	ダメージ：12
特殊能力：	

ゾンビというよりゴーレムに近い土くれの化物で、悪趣味なことに自分の身体に他人の死骸を塗り込めてしまう。あー気持ち悪い。

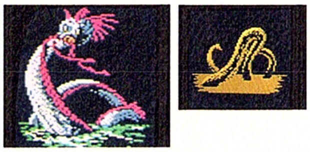
▶Giant Slug(ジャイアントスラグ)
不確定名：Slimy Thing



HP：4～24	ダメージ：15
特殊能力：	

巨大なナメクジ。1階では最大の攻撃力を持っているし、1ターンでかなりの体力を回復してしまう。塩をぶっかけてみたいですね。

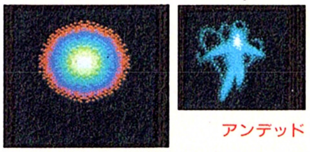
▶Moat Monster(モートモンスター)
不確定名：Giant Serpent



HP：7～25	ダメージ：12
特殊能力：	

海賊砦の周りの濠に棲む大海蛇で、最低3匹最高10匹の大所帯で襲いかかってくる。せめてマハリトぐらい覚えてから戦ってね。

▶Poltergeist(ポルターガイスト)
不確定名：Unseen Entity

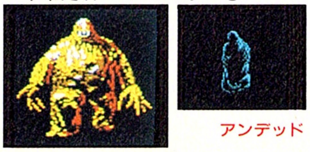


アンデッド

HP：3～8	ダメージ：8
特殊能力：	

映画でもいい加減食傷気味の騒霊。こっちはあんなに手強い相手じゃなく、全モンスターの中でもガリアンレイダーと並んでひ弱。

▶Asher(アッシャー)
不確定名：Shadowy Figure

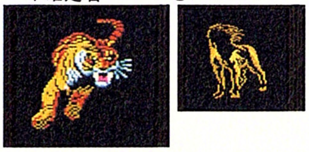


アンデッド

HP：4～10	ダメージ：6
特殊能力：麻	

基本的にはダスターと似たようなゴーレム。あっちは塵でこっちは灰ということらしい。攻撃力はないけどパラライズは要注意だ。

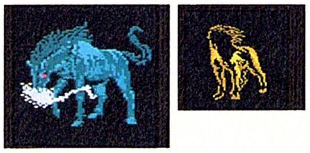
▶Bengal Tiger(ベンガルタイガー)
不確定名：Strange Animal



HP；3～18	ダメージ：18
特殊能力：	

俗にいう人喰い虎。攻撃力がけっこうあるうえに集団で行動するので、決して甘く見ないこと。ワータイガーの反転色違いグラフィック。

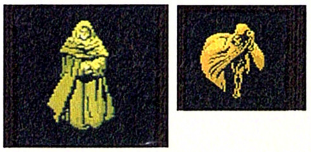
▶Dark Steed(ダークスティード)
不確定名：Strange Animal



HP：19～27	ダメージ：26
特殊能力：無	

黒い毛並を持つ影のような馬。魔界の生物の一種で、時々こちらの呪文を無効にしてしまう。1匹か2匹しか出ないのが良心的だ。

▶Friar(フライアー)
不確定名：Man in Robes



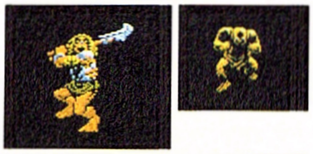
HP：3～18	ダメージ：8
特殊能力：P2／逃	

迷宮をうろつく僧侶の最下級。モンティノで呪文を封じたりはするものの攻撃力は低く、前衛だけで相手をしてもこと足りる。

MO	魔法使いの呪文	吸	エナジードレイン
PO	僧侶の呪文・レベル	逃	逃走する
毒	ポイゾン	無	呪文の無効化あり
麻	パラライズ		
死	クリティカルヒット		

▶ Goblin(ゴブリン)

不確定名：Goblin

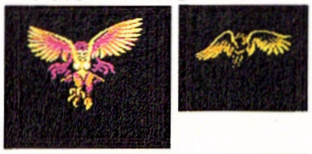


HP：7～28	ダメージ：12
特殊能力：逃	

ＲＰＧの世界のやられキャラで、ウィズでは初登場。でもⅠのオークやコボルドとは比較にならない強さだし、出現数もやけに多い。

▶ Harpy(ハーピー)

不確定名：Strange Bird

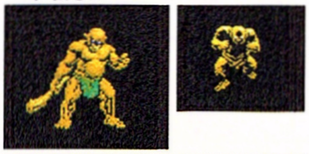


HP：3～15	ダメージ：16
特殊能力：逃	

顔と胸はキレイな女性なのに、他の部分は小汚ないハゲ鷹というがっかりモンスター。しかも一説には女性とは限らないとか。ガーン。

▶ Hobgoblin(ホブゴブリン)

不確定名：Goblin



HP：3～36	ダメージ：18
特殊能力：逃	

ゴブリンよりもちょっと身体の大きい連中。ＨＰもダメージもそのぶん大きくなっているけど、出現数が少ないので余り差はない。

▶ Looter(ルーター)

不確定名：Man in Leather

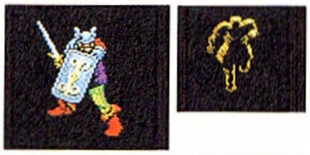


HP：3～18	ダメージ：16
特殊能力：逃	

ルーターとは略奪者のこと。この迷宮では数少ない盗賊で、見るからにヘンな奴だ。こんな人たちに略奪されるようじゃお先真っ暗。

▶ Man at Arms(マンアットアームズ)

不確定名：Man in Armor

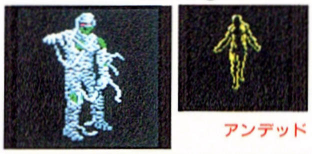


HP：3～30	ダメージ：9
特殊能力：逃	

不確定名も正式名もあんまり変わらないファイター軍団。昔メンアットワークってグループがいたけど、まあ出典じゃないでしょう。

▶ Mummy(マミー)

不確定名：Gaunt Figure



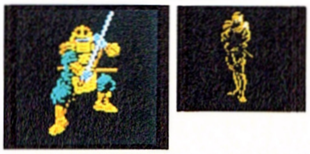
アンデッド

HP：7～9	ダメージ：6
特殊能力：吸	

何といっても最悪なのがコイツのエナジードレイン攻撃！　ちょっとでも後手に回るとズキュンズキュンと経験値が吸われる。やだっ！

▶ Ninja(ニンジャ)

不確定名：Man in Black



HP：6～16	ダメージ：12
特殊能力：死 逃	

伝統ある首切り忍者軍団。いくらキャラのレベルが高くても、こいつらのクリティカルヒットで首が飛んだらあの世行き。怖いぜ。

▶ Ronin(ローニン)

不確定名：Man in Armor



HP：2～20	ダメージ：9
特殊能力：M2／逃	

どうして浪人が迷宮の中にいるのか知らないけど、アメリカ人は多分そう思ってるんでしょう。スシ、テンプラ、フジヤマ、サムラーイ。

▶ Vulture(ヴァルチャー)

不確定名：Large Bird



HP：2～12	ダメージ：12
特殊能力：	

ハゲ鷹。数が多くて逃げることを知らないため、マハリトのようなグループ攻撃呪文がないとツライかも。一匹一匹は弱いんだけどね。

▶ Were Vulture(ワーヴァルチャー)

不確定名：Strange Bird



HP：6～16	ダメージ：16
特殊能力：毒 無	

ヴァルチャーに混ざって出てくるハゲ鷹人間。2階で唯一ポイゾン攻撃をかけてくるうえに、呪文まで無効化する強者だ。はげだけどね。

▶ Witch(ウイッチ)

不確定名：Woman in Robes

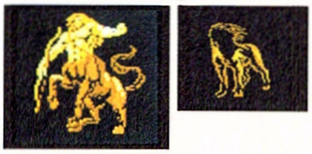


HP：3～12	ダメージ：5
特殊能力：M2／逃	

Ⅰのプリーステス Ⅱのウイッチといわれるほどの綺麗どころ。やっつけるのは可哀そうだから逃げるまでほっといてあげましょう。

▶ Centaur(ケンタウルス)

不確定名：Strange Animal

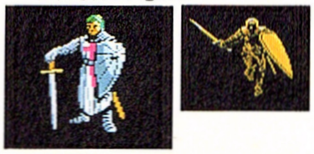


HP：8～28	ダメージ：24
特殊能力：逃	

射手座のイメージでも有名な半人半馬のモンスター。下半身が馬だけに逃げ足が速かったりする。攻撃力はあなどれないぞ。

▶ Crusader(クルセイダー)

不確定名：Fighter

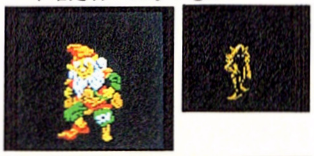


HP：2～16	ダメージ：8
特殊能力：P2／逃	

その昔回教徒からエルサレムを奪い返すべく組織されたキリスト教会の遠征軍。十字軍と言えば聞いたことあるでしょ？ なぜか弱い。

▶ Leprechaun(レプラコーン)

不確定名：Tiny Figure

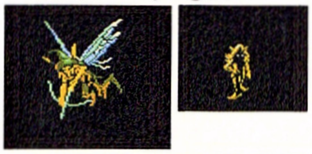


HP：3～18	ダメージ：12
特殊能力：M2／逃	

片足の老人の姿をしたアイルランドの妖精で、何でも主婦の手伝いをするとか。迷宮には主婦がいないので戦闘要員になってるらしい。

▶ Pixie(ピクシー)

不確定名：Tiny Figure

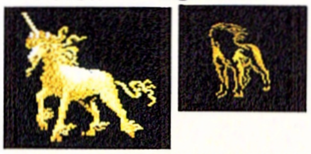


HP：4～24	ダメージ：12
特殊能力：M2／P4／逃	

いたずら好きの小妖精。どうも倒すのは忍びない気がするんだけど、出現するのは悪のキャラの行く3階だからねえ。見逃せないわ。

▶ Unicorn(ユニコーン)

不確定名：Strange Animal



HP：19～27	ダメージ：26
特殊能力：無	

ダークスティードと全く同じ能力のユニコーン。つまり善の階には悪、悪の階には善の生物が敵になっているのだ。なるほどなるほど。

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

祝

ウィザードリィII発売記念

昭和・平成と時代を超えて親しまれているウィザードリィですが、ご存知のように間もなく、「II」が発売されます。5、4、3、2、1……カウントダウンのはじまりはじまり。そこで今回は、「II」発売前の読者の声の特集です。直撃電話取材＋レギュラー投稿陣が物語る「II」発売前夜のその心境とは？



◉証言構成◉ウィズIIに想ふ

●私は、ほとんどの人がそうであるように、名も無きウィザードリィファンのひとりです。もうすぐ「II」が発売され、右も左もツーツーの大騒ぎですが、今こそ「I」に感謝すべきだと思うんです。なんといっても、あの完成の極みに達したゲームシステムは、「I」の遺産であり、「II」は追加シナリオの一種だと思います。だから「II」は「II」で良いのだが、私はいつしか「I」に戻ってプレイする日が来るだろう。そんな気がします。

（石川県・井名俊）

●ぼくは今、疑問に思うことがある。ウィズIIの発表当時、必勝本でもしきりに話題となった『村正』や『手裏剣』はあるか？」というテーマが最近見かけない……という点だ。Iでパーティを育て、IIに転送する日を待ちこがれるぼくは、そこんとこが知りたくてたまらない。「侍や、忍者は本当に不利なのか？」。村正・手裏剣のあるなしで答えは変わるでしょう。あるならあるって、ないならないって教えてほしい。もしかして隠し扉の奥の奥のほうに小部屋があって、そこに宝箱があって、モンスターに勝つと村正が手に入いるので、ヒミツになっているのかな？とうすうすカングリはじめてきたじゃないか。

（東京都・畑山泰和）

●ワードナの子孫はいないのだろうか。子孫がいたら、「II」でも出てきて因縁の対決というヤツをやってみたいね。

（千葉県・モッくん）

●ウィザードリィIIの何が楽しみかって、それはもちろん新しいモンスターです。末弥純さんのモンスターってゲームの雰囲気にぴったりで、とても好き。もともと地味なゲームなので、あの躍動感のあるポーズと色使いは、ウィザードリィに絶対、花をそえていると思う。本当は後衛にいるモンスターから、早めに片づけなければいけないのに、グラフィックを見たいばっかりに前衛からやっつけ始めてしまうほどの誘惑――。それが、マルマルはなっから楽しめるのは、何よりもウレシイ。ぼくは、それだけでも「II」をプレイする価値アリだと思うのです。

（北海道・槙枝恵二）

●早や解きはムナシイだけだから、リセット技は一切しないつもり。今までの習慣を断ち切る精神修業として、「I」で〝ノーリセットワードナ倒し〟を今年の冬休みにしておいたので、多分、できるんじゃないかな。

（高知県・今野一郎太）

●あのテレポーターをひいてしまった時の音、今度はもっとビックリするような音にしてほしい。（と今、言っても間に合わない？）「I」と同じじゃ、驚きが少ないもん。効果音にも、また凝って。

（東京都・榊みか）

●「II」では小文字が名前登録に使えるそうなので、それをいかした名前を考えたんだけど、dBソフトというソフトメーカーしか思いつかなかった。

（大阪府・匿名希望）

●私、昔、このコーナーで3番目のアイテムにはいいものが出ると投稿して賛否両論の御意見をいただいた者ですが、やはり「II」に期待いたしますのはアイテムの良し悪しの波みたいのが絶妙で、よく言われるところの祈る気持ちになる点ではないでしょうか。また「I」とは別の神様が「II」には住んでいるんでしょうね。早く会いたいものです。

（東京都・安藤透）

●ウィザードリィをやってから、他のRPGにもの足り無さを感じる。それは「ロスト」が無いからだ。死んでもザオリク（ドラクエIII）やレイズ（ファイナルファンタジーII）で、100％生き返えるのか、と思うとともひとつ感情移入ができない。正しく言うとゲームに感情移入できても、キャラクタに感情移入できない。時には憎まれるけど、「ロスト」システムにおいては真似もされずに独走を続けるウィザードリィは、いつもプレイヤーに厳しくあってほしい。

（神奈川県・中津川明彦）

●もう近所のおもちゃ店に予約しました。でも、「入荷できるかわかんない」と店の人は言ってました。これで、予約なんだろうか？

（長野県・中村久志）

●ファミコン界の良心として、また愛されるゲームになりましょう。

（埼玉県・日野弘和）

●一年以上も待ってしまった続編の発売ですね。次の「III」の発売まで、また一年か一年半はかかるでしょうから、「II」では、敵モンスターの強さを、ベストプレープロ野球のように自由設定できるようにするのもイイんじゃないでしょうか。無理は承知ですが、そうすれば一生遊べるゲームになることまちがいなし。

（新潟県・相沢文弥）

●「I」でHP1000くらいまでキャラクタを育ててたんだけど、初期化しちゃいました。「II」では子孫じゃなくて、新パーティをつくってプレイするつもり。

（東京都・赤沼幸明）

とまあいろんな声がありました。みんな精神的にオトナでカシコイファンが多いので、「ヤッター」「万歳」のバカノリが少ないのは当然といえば当然でしょう。さーて、「II」に会ったその日。あなたの心はどんなメロディーをかなでるのでしょうか？（NHK風結び）

Wizardry

最新ゲーム徹底紹介

HOT GAME SCANNER

ホット・ゲーム・スキャナー



ウルティマ―聖者への道―

話題の〝うるちま″である。パソコン版でもウィズとタメを張る名作である。今回はパソコン版のⅣの移植である。ひと味違うRPGである。役割を演じるとゆーRPG本来の楽しみがとっても大きいゲームなのである。

文／北枕　獲

◉アバタールめざして

『聖者への道』は、『恐怖のエクソダス』の続編。ここで、少ぉ～し復習ね。

かつてソーサリア大陸には、数多くの小国があり、平和共存をしていた。ブリティッシュ王の統治するブリタニア王国も小国の1つだったんだ。ある時、巨大な魔力を持つ魔道士モンデインが現れ、ソーサリア侵略を開始した。その時、一人の勇者が現れ、モンデインを滅ぼす（パソコン版のⅠ）。

しかしモンデインの弟子ミナクスが、再び闇の支配のために動き出す。ミナクスの力は、師以上で、時空を揺るがし、時の彼方にまで移動を行なった。ブリティッシュ王は、ソーサリア全土から勇者を募り、ミナクス打倒に向かわせる。勇者たちは時空を越え、ミナクスを倒す（パソコン版のⅡ）。

そして30年の後。ソーサリアはブリティッシュ王に統合されていた。で、『恐怖のエクソダス』だね。

エクソダスの恐怖は去り、新生ブリタニア王国は繁栄した。しかし、人間の心に邪悪がある限り、いつかは破局が訪れるだろうことを、ブリティッシュ王は悟っていた…。ブリティッシュ王は、人々を善に導く指導者、あらゆる徳を極めた聖者（アバタール）の出現を渇望していた…。



▲占いで職業が決まる。けど、職業によっては、やり直した方がいい場合も…



▲とゆーワケで、まずはブリティッシュ王に話を聞くところから始まるんだ


◀ゲームスタート！職業によって、場所が違うんだ


◀最初の目標は、仲間探し。最低でも4人は集めなきゃ

◉ブリティッシュ王との謁見



▲ブリティッシュ王の話を、聞き逃すなよ！大事なことだぞ!!

も一知ってると思うけど、職業は〝占い″で決まるんだよね。7つの質問に答えると、キミにピッタリの職業が決まるワケだ。それぞれの職業については、右のページを見て下さいなっと。で、職業が決まれば、ゲームのスタートだ。

キミは、ブリタニア城の王の間にいる。まずは、ブリティッシュ王との謁見だ。で、王と話をすると、「アバタールになって、人々を導いてちょーだい」と頼まれる。で、室内にいる人たちと話して回ろうね。

「アバタールになるためには、8つの徳を極めなけりゃ、ダメ」とか、「仲間を集めなさいよ」とか、アドバイスを受ける。みんな、大事なことを言ってるから、聞き逃しのないよーにね。

で、話を聞いて、城の外へ出る。と、キャラは、それぞれのスタート地点に飛ばされる。職業によって、スタートする町が違うんだね。さぁ、冒険の始まりだ。

で、このゲーム、戦闘によるレベル上げも大切なんだけど、ビシバシ敵を倒してゴールへ突き進む…、なんて単純なゲームじゃないんだ。一番大切なのは徳を高めること。これって、すごく抽象的で、分かりにくいことだよね。徳については、後で詳しくふれるけど、カンタンにゆーと、世のため人のために行動することなんだ。これは、絶対忘れちゃいけないポイントだからね。それを忘れずに、情報収集に励むことにしましょーね。

この世界には8つの町がある。それぞれの町にキャラクターが一人ずついて、キミとパーティーを組むのを待ってるんだね。8つの町を回ってキャラクターを集め、その内の4人でパーティーを組んで冒険するワケなんだ。残りの4人はブリタニア城の地下で待機しててくれるからね。とっかえひっかえしながら、冒険できるんだ。ただし、それぞれのキャラを象徴する徳が低いと、同行を断わられる。くれぐれも、徳が下がるよーなことは慎も一ね。

それにしても、おっきなゲームだ。広いマップに、深い謎、ああ、楽しみ！



▶アバタールになるとゆー最終目的が分かった。でも、どーしたら、いーんだろね



◀家臣たちにも、話を聞くのを忘れるな！



▶冒険の基本を、教えてくれるんだからね

◉8つの職業大紹介!!

とゆーワケで、8つの徳を象徴する8つの職業を紹介しよう。肉弾戦が好きなら戦士か騎士、魔法を愛しているなら魔法使いかドルイド僧、どっちも捨てがたいんならレンジャーか吟遊詩人、ってとこかな。ま、スタートは、羊飼いは避けた方がブナンでしょ。コイツって、最初のうちは役立たずだからね(横の方から最後まで使えねぇとゆー声がする…)。

このゲームってば、すぅぐ"毒"をくらうからねぇ、キュア(解毒)の魔法が必需品なんだよね。だから、MPのあるキャラを選んだ方がいい…と思うワケだ。魔法も使えて、HPも高い…ってゆーと、やっぱ騎士とかレンジャーが使いやすいのかなぁ。意外に、吟遊詩人も使えるよ。けっこう強いし。

そーそー、各職業のデータは、ゲーム開始直後の初期値だからね。

魔法使い



誠実さ

レベル	2	EXP	125
HP	200	MP	50
強さ	16	賢さ	25
器用さ	23		

とーぜんのことながら、力は弱く、戦士のよーな物理的攻撃力は、あまり期待できないのだ。肉弾相打つ白兵戦は大の苦手。使える武器は短剣とか杖のよーな軽いもの、鎧はローブのよーな布製品だけ。となれば、戦闘時は、後方で魔法を使うか、飛び道具で攻撃するか、だね。

スタート地点は、誠実さの町ムーングロウ。

吟遊詩人



やさしさ

レベル	3	EXP	240
HP	300	MP	11
強さ	20	賢さ	22
器用さ	25		

町から町へ、楽器を片手に渡り歩き、歌を聞かせるのが職業。とゆーと、弱そうなんだけど、一人旅が多いせいか、けっこう強かったりするのだ。武器も使いこなせるし、魔法だってOKなんだ。ただし、金属音を嫌うため、鎧は布か革製品。ゆえに、後方から飛び道具ってのが、正しい闘い方なのだ。

スタートはやさしさの町ブリティン。ブリタニア城の隣にある町だ。

ドルイド僧



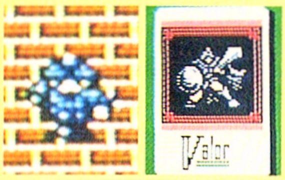
公平さ

レベル	2	EXP	175
HP	200	MP	16
強さ	18	賢さ	22
器用さ	20		

古代ドルイド教を信仰する僧侶。その教義については、不明なことが多いのだが…。ドルイド僧自身は、多大な魔力と若干の武力を兼ね備えている。といってもね、あくまでも"若干"なんだよね。ゆえに、後方から飛び道具だろーね。僧侶だから、鎧は法衣ってことになる。ま、革鎧までなら、なんとかなるよーだ。

スタート地点は、公平さの町ユー。

戦 士



勇敢さ

レベル	3	EXP	205
HP	300	MP	0
強さ	27	賢さ	17
器用さ	19		

魔法使いとは対極にある職業。力も強く、すべての武器・防具を使いこなす白兵戦のプロフェッショナルなのだ。しかし、魔法に対して恐怖心を持っているため、魔法が使えないのはもちろん、魔法の武器、魔法の防具(とーぜんのことながら、普通のヤツより強力)を使うこともできないのだ。典型的な"頭より体力"タイプなんだね。

スタートは、勇敢さの町ジェローム。

レンジャー



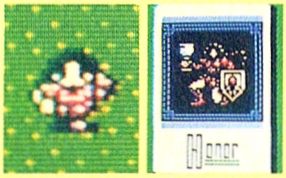
きよらかさ

レベル	2	EXP	150
HP	200	MP	11
強さ	24	賢さ	22
器用さ	19		

力も魔法もOKの両刀使い。戦士や騎士が集団に属していることが多いのに対し、一匹狼の武芸者なんだ。いわゆる、あっち版武者修行者ってとこだ。全身をフードのついたマントで包み、草原や森に潜んでいる。自然を愛するがゆえに、金属製鎧を極端に嫌う。武器の方は、ほとんどOKね。

スタートは、きよらかさの町、スカラブレイ。

騎 士



名誉

レベル	3	EXP	325
HP	300	MP	10
強さ	21	賢さ	20
器用さ	18		

自らを、忠実なる神の下僕と信ずる、上級戦士。戦士に比べ力は劣るが、頭は良く、魔法を使うこともできる。すべての武器・防具(もちろん魔法のかかったものも含めて)を使用できるのも強みだろう。8つの職業の中では、1番たよりになるヤツだ。お金持ちが多く、高級な武器、鎧を身につけていることが多いんだって。

スタートは、名誉の町トリンシック。

鍛冶屋



献身

レベル	2	EXP	110
HP	200	MP	4
強さ	21	賢さ	18
器用さ	24		

ガタイを見ると、いかにも力がありそうで、ケンカも強そうだ。けど、彼らの徳は献身。いわゆる"気はやさしくて、力持ち"ってタイプだ。力もけっこう強いし(武器・防具もそこそこなす)、白兵戦もできるだろう。魔法も申し訳程度には使える。しかし、彼らの本当の望みは、戦闘ではなく、本業の方だってことも忘れないでほしい。

スタートは、献身の町ミノック。

羊飼い



謙虚さ

レベル	2	EXP	105
HP	200	MP	0
強さ	18	賢さ	17
器用さ	18		

羊を追って暮らす彼らは、根本的に平和主義者なんだね。彼らは力も弱く、魔法もまったく使えないんだ。武器・防具とも大したものは使えないし。つまり、戦闘は大の苦手なんだ。せいぜい、後方からスリングを使う程度。白兵戦をやらそうなんて、考えてはいけないのだ。

スタートは、誇り高き町(それゆえに滅びたんだけど…)マジンシア。

◉そして、8つの徳を高めるのだ

お待ちかね、徳の話。アバタールになるためには、8つの徳を極めなければならないんだけど、徳ってなんだろう？ その種類は、職業紹介のところでも書いたけど、それだけじゃ分からないよね。それぞれについては下を見てもらうことにして、ここでは全体的なことを説明することにしよう。〝徳〟とは、〝善き行い〟のことなんだ。つまり、人の道に則った行為、道徳的な行為、恩恵を施す行為、などのこと。

で、この徳、ゲーム中の行為によって、上がったり下がったりするんだ。一度下がった徳を上げるのって、すっごい苦労だから、行動にはくれぐれも注意しよう。どーすれば徳が上がるかは、分かるよね。善いことをすればいいんだ。具体的には…ないしょ！ でも、けっしてムズかしいことじゃないはずだ。人として、当たり前のことすればいーんだからね…。

徳の状態は、ブリタニア城にいるホーク・ウィンドが教えてくれる。こまめに会いに行くよーにしよう。





▲キミの行動、1つ1つがチェックされるのだ。さぁ、どーする？

◀ブリタニア城にいるホーク・ウィンドが、徳を判定してくれるんだ。こまめに会いに行こうね

1 誠実さ

誠実さってゆーのは、偽りのない心とか、正直な心、まごころのことなんだよね。つまり、ウソをついたり、他人のものを盗んだりなんてゆーのは、最低の行為なんだ。いつでも正直にまごころを持って行動しよう。そーすれば、誠実さの徳は、どんどん上がっていくだろう。

2 やさしさ

説明は不要…だと思うけど、一応。素直で、情が深く、他人を思いやる心。困っている人を見たら、手を貸さずにはいられない。これがやさしさなんだ。大きなお世話…なんて思う人は、この世界にはいないから、安心して助けてあげよう。もちろん、人間以外の生物も忘れちゃいけないんだぞ！

3 公平さ

かたよらず、えこひいきをしない。すべての人々に同じように接し、けっして差別をしない。これが公平さだ。これって、カンタンなようで、実はとってもムズかしいことなのだ。この世界では親友を持つのもいけない…ってゆーより、すべての人と親友にならないといけないんだね。

4 勇敢さ

勇ましく、思いきりがいいことだ。一歩間違うと、ただの無鉄砲になっちゃうけど…。とにかく、敵に背中を見せないことが重要なんだぞ。敵から逃げるなんて、もってのほかなんだね。たとえどんな敵であろうと、敢然と立ち向かえば、勇敢さの徳は上がっていくだろう。

5 献身

おのれを犠牲にしてでも、他人のためにつくす。この自己犠牲の心が献身なのだ。ゆーなれば、『ドラクエ』の〝メガンテ〟みたいなもんだな。とにかく、世のため人のためにつくす。人のいやがるような仕事も、自ら進んで行う。あのナイチンゲールのように生きれば、いいのだけど…。

6 名誉

誉れ高く、道徳的尊厳、つまり人格が高いってこと。自分でそー思ってるだけじゃなく、他人に認めてもらわないと意味がないんだけどね。いい意味で、高いプライドを持っているといってもいいだろう。とーぜん、ひきょうなことを嫌い、正義の旗の下に生きていかなくてはならない。

7 きよらかさ

けがれがなく、さわやかで、美しい心。悪意がなく、素直で、潔白な心。おおらかな、曇りのない心のこと。他人の言葉に耳をかたむけ、それを素直に信じること、自らの心に正直に生きることが大切なんだ。かなり抽象的で、勇敢さなどと比べるとちょっと分かりにくい徳だよね。

8 謙虚さ

ひかえめで、素直な心。自分の身分をわきまえ、高望みなどをしないことだ。けど、これが、一番分かりにくい徳なんじゃないかな。とにかく、高慢な態度は慎まなくちゃいけないよね。つまり、他人と接する時には、一歩下がって謙遜の心、相手を立てることを忘れないよーにすることだ。

◉徳を下げないために

徳が下がると、上げるためには、とんでもない苦労をしなきゃいけないと書いた。パソコン版経験者の話だと、ゲーム前半なら、最初からやり直した方がいいぐらいなんだそーだ。こんな苦労はしたくない！ じゃあ、いったいどんなことをしたら、徳が下がってしまうんだろう？

それは、徳に反すること、カンタンにいえば悪いことをした場合だ。なにも特別なことじゃない。ごくごく、ふつーに考えて、悪いことをしなければいい…はずだよ。キミの道徳観、倫理観が、世間一般のソレから逸脱していないのならね。



▶つまみ食いだって、盗みなんだってのは分かるでしょ？ じゃ、ここの返事は…

ウソをついちゃいけない、盗んじゃいけない、なんてあらためて注意するまでもないでしょ。敵に出会った時に逃げる、施さない、敵じゃないのに攻撃をかけるなど、みんな徳を下げることになる。特に宝箱には注意が必要だぞ。ダンジョンなどならともかく、城内や町にある宝箱を勝手に開ける…なんてことはご法度なのだ。持ち主の許可がないと、徳が下がるぞ！





▲へっへっへ、こいつぁ、勘定がゴマかせるぜ…なんてことを考えたヤツはいないだろーね。もし、いたとしたら…地獄に落ちるぞ!!

◀人の生死に関わることだからねぇ。どーすればいいかは、考えるまでもないよね。キミも16歳になったら、献血に協力してくださいね…ってか！

◉さあ、ゲームを始めよう

とゆーわけて、ここまで分かればゲームを始めてもOKだろう。このゲームの最大の特徴、徳についても分かってくれたと思うし。くどいよーだけど、このゲームの目的はアバタールになることで、けっして悪のボスを倒すとかじゃない。今までのRPGとは違うんだってことをお忘れなく！

そーいえば、アバタールについて説明してなかったっけ!!

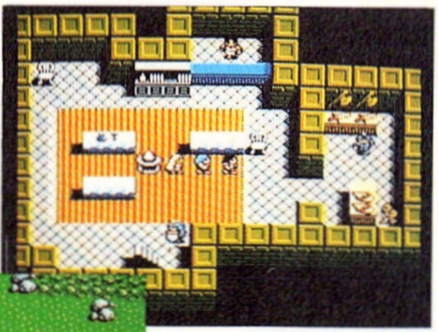
アバタールは、全知全能の神の化身で、すべての徳を身につけた聖者。すべての武器・鎧・魔法を使いこなすが、彼らにはそんなものいらない！ アバタールは目に見えない鎧をつけ、目に見えない武器で攻撃することができるのだから…。

とゆーのが、アバタールなのだ。うーん、すごいやつだ。だから、なるのがたいへんなんだけど…。

さて、ウルティマで新しいのは、徳だけじゃない！ とゆーワケで、いくつかの特徴を見ることにしようか。もちろん、まだ言えないんだけど、ウルティマには、この他にも新しいことがいっぱいつまってるんだぞ！



▶まずはブリタニア城を見つけましょ。ここが見つからないと、始まらないよ



▲ここが、ブリタニア城の地下にある"旅人の部屋"だ。ここで、パーティーのメンバーを変更したりできるんだよ



◀羊さんに話しかけると…。こーゆーギャグもあるのだよ。元ネタ、分かるかな？ 小道迷子サンだよ！ ひっぽん ちゃちゃちゃ!! ん!?

ムーンゲート

ウルティマ独得の移動方法が、このムーンゲートだよね。一種のワープホールで、離れた場所でも一瞬で行けるとっても便利な交通手段だ。ムーンゲートは、たいてい町のそばにあるしね。このムーンゲート、画面の左上に表示されている2つの月に支配されてるんだ。左の月がムーンゲートが現れる時間。これは場所によって異なる。ムーングロウなら●の時に出現する、とかね。右の月は行き先。1つのムーンゲートは3つの場所につながっているんだ。これは、早いとこチェックを入れて、有効に活用しよう。



◀ムーンゲートのシステム、覚えとこーね



▶あれがウワサのムーンゲートだ！

◀ゲートを待ってると、敵に襲われることも

戦闘

戦闘は、敵味方が1ターンずつ、交互に行動する。飛び道具を持っていれば、離れた場所から攻撃できるけど、白兵戦をやりたいなら、敵のいる場所まで、歩いていかなきゃいけないんだ。1ターンに1歩だから、戦闘に入るまで、時間がかかる。この間に、敵の飛び道具や魔法でボコボコにされる可能性もあるワケだ。それだけに、SLG風の戦略が必要になってくる。隊形、飛び道具、魔法などを、うまく組み合わせて使うことが大切なんだね。もし敵が弱くて、どー闘っても楽勝だって時には、オートで闘えるのもうれしーのだ。



▲戦闘はコマンド制。大体オートでOK



▲きゃっ、ひっぽんが眠らされた！

魔法

ウルティマにおける魔法のシステムは、他のRPGとは大きく違うのだ。MPの他に、なんと材料がいるんだ。材料は硫黄の灰とか、人参とか、黒真珠とか、8種類。6種類は町の薬草屋さんで売ってるんだけど、マンドレイク、ナイトシェードは探し出さなきゃいけないんだ。とーぜん、手持ちの薬草がなくなると魔法は使えなくなるから、薬草の残りはこまめにチェック！ また、新しい魔法はムーングロウにある記述所で魔法の書に書き込んでもらわないと、使えない。魔法の名前と材料が分かったら、すぐムーングロウへ行こう。



▲魔法は材料が必要。切らさないよーに



▲新しい魔法は、書き込まないとダメ

海賊船

海上を移動するためには船がいるだろ。ウルティマで船を入手する方法は、海賊船をぶんどるんだぜ。海賊船が接岸したら、すかさず乗り込むのだ！ 海賊たちと闘って、勝てば船が手に入るってワケさ。船でしか行けない場所もあるみたいだし、これは必需品だぞ。

海賊船はたくさん航海しているので、船はいくらでも手に入る。ほとんど無意味なんだけど、ズラッと並んだ船は、けっこう気持ちよかったりするのだ…。ま、各ムーンゲートのそばに1隻ずつ置いとけば、少しは役に立つかもしれないな。



◀海にいる黒いのが海賊船だ。こっち、来い！

▶敵の数は多いが、あまり強くないぞ

◀勝てば船が手に入る。あそこへ、行けるぞ!!



ファミリーピンボール

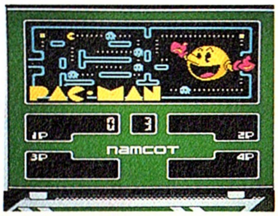
去年の秋から暮れにかけては、ちょっとしたピンボールソフトのラッシュがあったけど、今度はナムコからファミリーシリーズの一員として登場だ。ナムコらしい工夫が多く施されていて、楽しめる一作だ。

文／CB"メジロミラマー"成沢

◐ファミリーシリーズ風モードいっぱいのピンボールだ!!

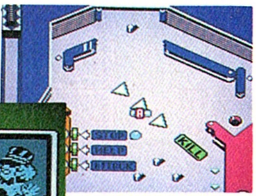
"ファミリーピンボール"は、いかにもナムコらしさが漂ってくるピンボールソフトだ。普通のピンボール（パックマン）に加え、コリントゲーム風のモード（ナインボール）、そしてピンボールとしては初の2P対戦も楽しめる2つのモード（バトル、スポーツ）も入っているのだ。特に対戦の2つのモードはもちろん1Pでも楽しめるがそこはやはりファミリーシリーズ。2Pでプレイするほうがはるかにエキサイトできる。

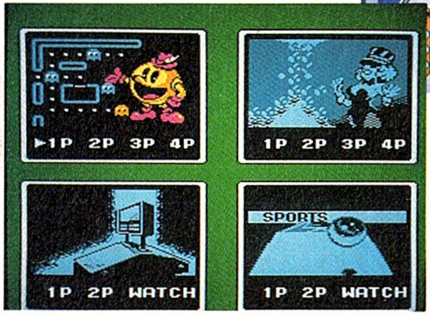
また、右にある"選手"システムでより深い遊び方ができるという至れりつくせりのサービス精神がうれしい。



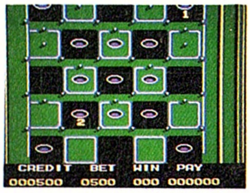
▶プレイ前に出るスコアボード。楽しげだね




◀バトルではアイテムの生かし方が重要



▲各モードのシンボルグラフィック。雰囲気いいよね



▲ささやかな夢を狙って、9ボールに挑戦！

選手の個性って…？

ナインボール以外のモードでは6人いる選手のうちから1人選んでプレイする。各選手には個性がつけられているのだ。

パックマン→ごく普通の初心者用。
たろすけ→平均以上の速度と力。
景清→スピード遅いがパワー強し。
モモ→スピードは速い。
ワルキューレ→移動速度以外は×。
カイ→いいところなし。キツイ。

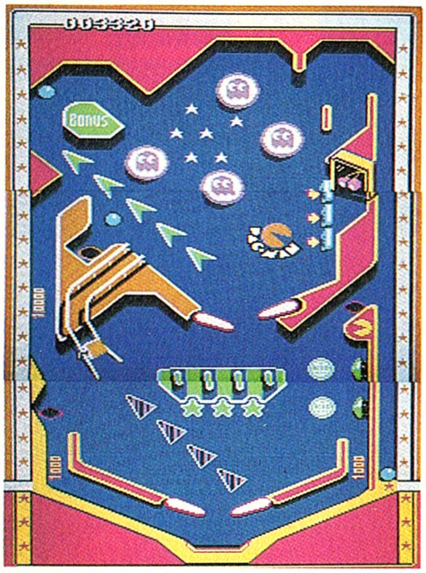

▶誰を選んでプレイするか？



◀ハンデキャップ対戦にもなるのだ



パックマン ◐よくあるフツーのピンボールだ



いわゆる普通のピンボールだ。まあグラフィック的なところではPCエンジンの「エイリアンクラッシュ」にはかなわないけど、プレイの安定感はさすがナムコブランドの製品だけはある。ボールの動きに不自然なところがないんだよね。

フィーチャーはなかなか力が入っていて、さまざまなヤクモノは言うに及ばず、上部右にあるフルーツターゲットを取るとボーナスターゲットが現れたり、特殊な効果を持つアイテムが出現したりする。また、カギを取り、左上に現れるハシゴを昇らせるとウラ面（スペシャルステージ）へと突入する。巨大なパックマンが現れて連れていかれるのだ。これはなかなか見もののグラフィックですぞ。

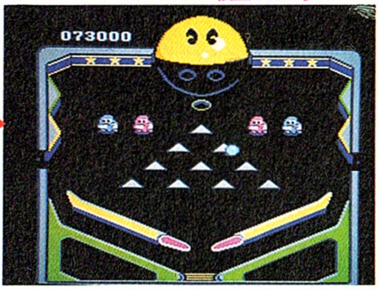

▲右中央にあるフルーツターゲットは取るとさまざまな効力を持っている。得点UPに役立つのが多い

ウラ面への道

▼カギを取ると左上にハシゴが現れ、昇らせると……




▲巨大パックマンが盤の中央に登場、下へ下へと突き進んでいくのである。ハ、ハデッ！



◀そしてスペシャルエリアへ。口の中の穴にボールを落とそう

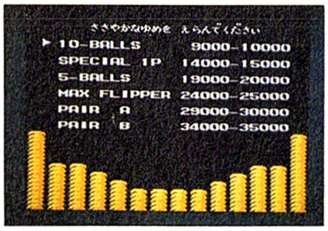


ナインボール

ささやかな夢を追うコリントゲーム

ナインボールは盤面にある13個のポケットに9つのボールを落とし、縦横斜めにうまくボールを並べて、賭けたコインをふやしていくゲームだ。

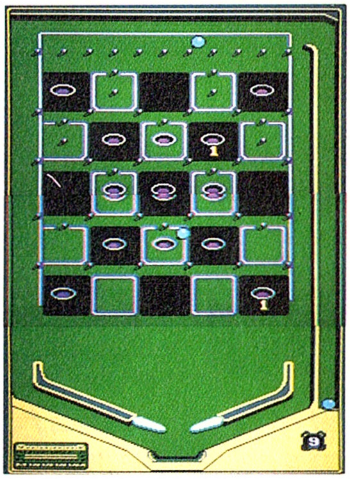
5回のプレイで1セットで、終了後コインの数が規定数に達していれば"ささやかな夢"として、右にある裏技の隠しコマンドを教えてくれるのだ。集中力で勝負しよう！



▲最初は10ボールからはじめよう



▲うまく並べられればコインが増える。夢へ一直線！



ささやかな夢

- ●10ボール………9000-10000
  ナインボール1回の持ち玉が10個に
- ●スペシャル1プレイ…14000-15000
  バトルで両エリアのフリッパーを1人で操作できる
- ●5ボール……19000-20000
  パックマンでの持ち玉が5個になる
- ●マックスフリッパー…24000-25000
  最高の反発力のフリッパーが使える
- ●ペアA………29000-30000
  パックマンで1コンで下、IIコンで上のフリッパーを自由に動かせる
- ●ペアB………34000-35000
  パックマンで1コンで右、IIコンで左のフリッパーを自由に動かせる



バトル

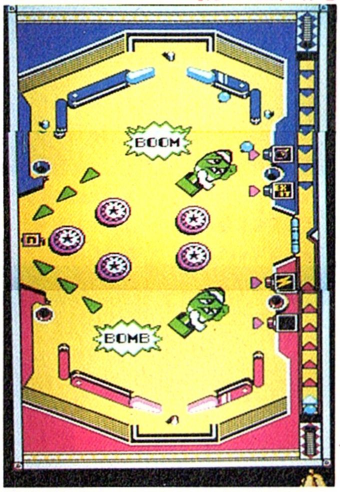
2P対戦で遊べるモードだ。盤面は右の3つ、どのモードが難しいということはなく、どれもそれぞれ特徴的であり、好みに合った盤でプレイすればいいだろう。どれもフィーチャーや盤の構造に差があるのだ。

勝負は先に3ポイント取ったほうが勝ちで、3、5、7セットマッチになっている。ウデに差がある場合は選手によるハンデ戦もできる。ただ、操作には若干の慣れが必要だけどね。



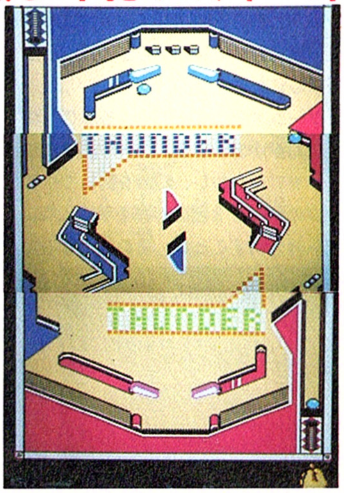
◀中央右の絵を合わせるとアイテムが出現する

◐ピンボール初の2人対戦モード。3つのフィールドで熱い対戦を！



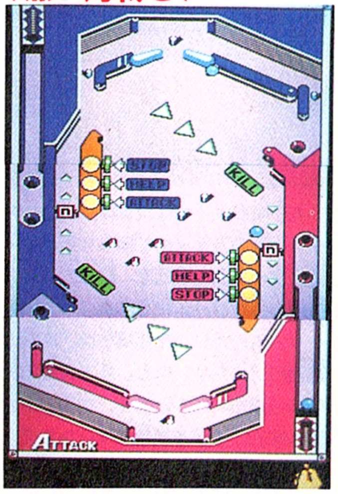
ボンバー

▲右側にあるスイッチを押すと絵が変わり、2つの絵がそろうと特殊効果があるのだ



サンダー

▲ゴール前にあるエンドブロックを消し、その間をぬってゴールを狙おう



アタック

▲3種種+KILLスイッチを押し、相手を窮地に追いこんでいけ。ハードに熱い盤だ



スポーツ

スポーツとバトルの大きな差は、スポーツのほうがはるかにシンプルであるということだ。フリッパーひとつとゴールを守るキーパーしかないんだから当たり前だが、そこに面白さがある。



◀対戦する時は双方のウデを考えてキャラ選びを



▶このシンプルな盤面。そこが魅力なんだけど

◐「バトル」よりもシンプルなフィールドの2人対戦モード



サッカー

▲ゴールが奥まったところにあるので、割とボールキープしやすい。そこが面白いが



アイスホッケー

▲ゴール後ろのバンパーはボールを中央に弾く。その時に即攻するのがポイント



シンプル故にウデの差がはっきり出る！ フリッパーが左右に移動し、回転の方向を変えられるので、攻撃の確実さが必要になるし、キーパーの操作も割と自由である。熟練したプレイヤー同士で戦えば白熱することうけあい。



カセット／東京書籍／3月24日発売予定／¥5900

ANKOKU-SHINWA

暗黒神話～ヤマトタケル伝説～

日本実在の神社、古墳を舞台に繰り広げられる壮大な伝奇ロマンAVG、の登場だ！ あの「古事記」や「日本書紀」に登場する、巨大な幻獣8匹を倒して、守護神「アートマン」の謎に挑戦しよう！

文／プロフェッサー来宮

✖漫画家諸星大二郎の作品をゲーム化！



「孔子暗黒伝」「西遊妖猿伝」「妖怪ハンター」等のコミックで知られる、手塚賞受賞の異色の漫画家、諸星大二郎先生の作品がゲーム化された。

ゲームの舞台となる場所は、「比叡山・延暦寺」「白鳥陵」など、日本実在の神社や古墳だ。なんとなく、古代の不思議な雰囲気のする異色AVGなのだ。

今までのAVGにはない、新しい企画がこのゲームにはいくつかある。巨大幻獣との戦闘シーン、ゲームの進行が一目でわかる「知識ポイント」、アニメ処理（これは前例があるが…）などが目新しいところだ。

ゲームは8章からなり、各章ごとに巨大幻獣が出現する。数々の謎を解き、トラップをかわし、幻獣を倒してゆく。8つの聖痕と3種の神器を手に入れ、暗黒神を倒すことが、君の使命なのだ。



◀この石仏のある土地で武の父は何者かに…



▲主人公の武の父は10年前に謎の死をとげていたのだ

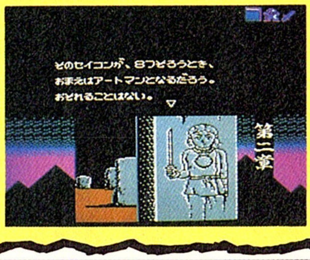


▼主人公の武は実は、ヤマトタケルだったのか…？

アートマンを捜せ!!

1600年前、熊襲一族によって世界は呪いをかけられた。その呪いを解くためには「アートマン」が…。





登場人物

このゲームでは、登場人物は5人だけだ。だから誰が誰だかわかんない、なんてことは全くない（ちょっと寂しい気もするけど）。だから逆に、会った人に確実に情報をもらわないと、後々大変なことになるよ。

竹内



考古学者で、主人公である武の父の死の謎を知る、唯一の人物。

武内宿禰



景行天皇に仕え、300年以上生きたと言われる人物。竹内にそっくり。

弟橘



ヤマトタケルの妻で、古代のタイムカプセルによって現代に蘇る。

大神美弥



考古学者で古代ヤマタイ国の研究をしている。女王ヒミコの謎を追う。

菊池彦



九州菊池家の当主。実際は暗黒神復活をたくらんでいる人物。

暗黒神につかえる幻獣

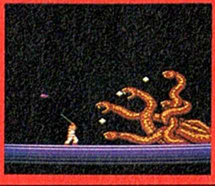
暗黒神話では、各章の終わりに、主人公の武の行く手をはばむ暗黒神の使いである、幻獣とのバトルシーンがある。幻獣は、古事記や日本書紀に出てくるものばかりだ。このゲームでは、謎を解くだけでなく、この幻獣を倒さないと、次の章に進めないから注意しよう。

タケミナカタ



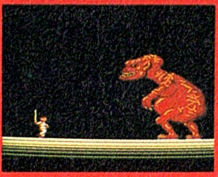
第1章で登場。大和朝廷の武将に戦いで敗れ、腕がない幻獣。

ヤマタノオロチ



スサノウノミコトが退治したといわれる幻獣。古代の出雲に現れる。

餓鬼



地獄の亡者で欲望の化身。古代のヒミコも餓鬼になったらしい。

黄泉醜女



古事記に表された地獄の使者。第4章で主人公の武と戦う。

✖数々の魅力ある特徴を紹介!!

先にも言ったように、このAVGでは目新しい部分がいくつかある。
総画面数100画面以上と、随所に現れるアニメーションシーンも魅力の一つであるが、何といっても今回の暗黒神話の「ウリ」は、各章末の巨大幻獣との戦闘シーンだろう。敵を倒すためには、カーソルテクニックだけではなく、どれだけゲームを理解しているかがポイントになるというから複雑だ。

1 実在する神社、古墳が舞台

このAVGのゲームシナリオは、そのストーリーの中に、日本神話やインド思想などが複雑におりこまれ、不思議な雰囲気を出している。ゲームの舞台となる場所も、「比叡山・延暦寺」「奈良・興福寺」「白鳥陵」など、日本実在の神社や古墳だ。



◀出雲大社ではヤマタノオロチが

▶伝説の邪馬台国も登場するぞ

2 章別クリア方式

AVGでは、ゲーム後半に行けば行く程、登場人物が多くなり、またそのためにコマンドが複雑になったりすることが多い。しかし暗黒神話では、各章ごとに、クリアできるようになっていて（全8章）、スムーズにゲームを進めることができるのだ。



◀各章の終わりにはパスワードが

▶クリアに失敗するとこうなる

4 巨大怪獣とのバトルシーン

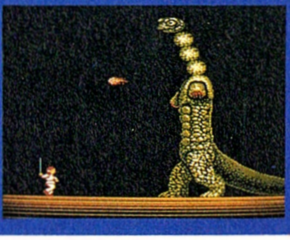
先にも言ったように、各章の終わりには巨大幻獣が待っているんだけど、「知識ポイント」を十分に稼いでいないと、倒すことができない。要するに、登場人物から完璧に、情報を聞き出すことが大切なのだ。
逆に、ポイントさえ完璧ならば、バトルシーン自体はそれ程ムズカシイものではないので、わりと楽々その章をクリアすることができるんだ。



▲3章で登場の餓鬼は、大神美弥が変身した幻獣だ。美弥が泉に入ったら逃げよう



◀黄泉醜女は古事記に出てくる幻獣



▶第1章の幻獣はタケミナカタだ。この辺りは楽々クリア

3 知識ポイントを採用

プレイヤーが、ゲームの謎をどの程度まで解明できたかが、わかるように「知識ポイント」というものを採用している。これはRPGの「経験値」みたいなもんで、このポイントが低いうちに、幻獣と闘っても絶対に勝てないから、注意して進めよう。



▶画面の中上に出ているのがポイント

◀ポイントが少ないと死んでしまうぞ

5 アニメ処理

巨大幻獣とのバトルシーンを含め、ゲーム中に随所に現れる、アニメーション処理がゲームを盛り上げてくれる。2メガの容量が、この辺りでものをいっている。またグラフィックも上々で、とくに後半に出現する巨大幻獣や暗黒神は、なかなかの迫力だ。



▼もたもたしていると死んでしまうぞ

▲幻獣の動きを早くつかむことが攻略のポイント

6 全10曲に及ぶBGM

この暗黒神話では、全10曲以上に及ぶ、美しいオリジナル曲が採用されている。古代の伝奇ロマンの神秘をかなでるBGMは、諸星先生の描く、不気味なキャラクターをより一層、不気味なものにしている。電気を消して暗闇で一度、プレイしてみよう！

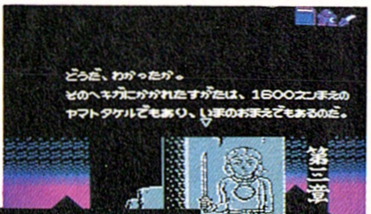


◀ゲームでは古代の不気味な場所が数々登場する。BGMも多種多様

✖熊襲一族の呪いを解くのだっ!!

主人公の武の父親は、武が幼少のころに何者かに殺されたのだった。その父親の死には謎が多く、武はその謎を解くべく活動するうちに竹内と出会う。
さらに武は、謎を追ってゆくうちに、1600年前に滅亡した熊襲一族の「呪い」のことを知る。暗黒神復活にまつわる、この呪いの謎はドンドン深まってゆくが、呪いを解き、暗黒神復活を阻止するためには、守護神「アートマン」をこの世に呼び出さねばならないことがわかるのだった。そしてアートマンを呼び出すことのできる人物は、……。





▶熊襲一族を倒すことができるのは武自身だけなのだ



◀各章をクリアした時にもらえる聖痕を8つ集めたその時、武は、アートマンとなることができる



激闘プロレス!!

つっぱり大相撲以来久しぶり、テクモの格闘技ゲームが登場する。あのコミカルタッチの大相撲から、熱血闘魂シリアスプロレスへ大転換／ワザも多彩にそしてカッコ良くなって、気分は前田の真剣勝負なのだ／

文／RYO-Ⅱ

連続攻撃で勝利をつかめ！

最近のプロレスのトレンドは、大技を連発してピンフォールあるいはギブアップに持っていくようになっている。これはこれでいいんだけれど、やはり一撃でマットに沈める必殺技がないのはさみしいよね。かつての鉄人ルーテーズのジャーマンスープレックスとか、最近だったらハンセンのウェスタンラリアートとか。いまじゃ、こういった大技かけてもマットに沈まないもんね。昔なんか猪木がコブラツイストをかければ相手はギブアップしてたって信じられる？

さて、この闘魂プロレスも現代プロレスの流れをくむ作りになっている。というのは、レスラーにパワーメーターがあって、これが0近くにならないと、どんな必殺技をかけてもフォールまでもっていくことは難しいんだ。だから、技をできるだけ多くかけて相手を弱らせることが勝利への道といえる。場合によったらバックドロップの7連発なんてことだってありえるのだ。

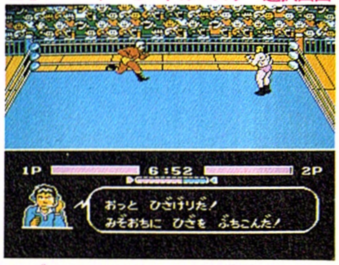
パワーメーターが減って、ここ一番というときに必殺技をかけると画面がアップモードへ／　このときがチャンス／　必殺技1回でフォールできなくても連続技で3カウントまでもっていけるはずだ。各レスラーは必殺技を持っているからしっかりリマスターするのだ。



▲2プレーヤーモードのレスラー選択画面



▲強そうなオリジナルネームをつけよう



▲2人プレイモードのメイン画面だ



▲トレーニングセンターでパワーアップ

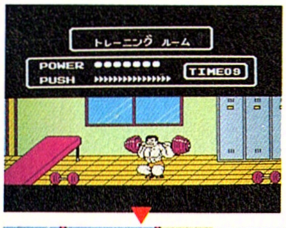


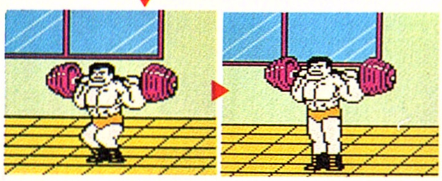
トレーニングモードでパワーアップだ！

ここで世界格闘五輪のルールを簡単に説明しておこう。試合は7分間1本勝負。短いように思うけどこれがプレイしてみるとけっこう長いんだ。実に体力が消費される。時間内に決着がつかないとき、両者リングアウトのときは引き分け。でも、引き分けでは一人前の相手にもどされてしまうからほとんど負けに等しい。場外は20カウント制。また、トップロープに上ったら5カウントされる前に降りないと負けてしまうぞ。

それから、このゲームには試合に入る前に体力トレーニングモードがある。トレーニング種目はスクワット、腹筋、腕立ての3つ。時間以内Aボタンを連打してPOWERを増やすんだ。昔とったきねずか、コスリでも高橋名人直伝連射でもOK。これで、レスラーの能力がアップするから。トレーニング次第で戦いかたも大胆になれるのだ。

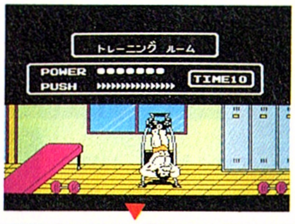
スクワット

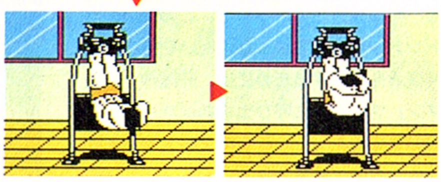




これはレスラーのトレーニングの基本だね。実際プロレスラーになれば必ずやらされるはず。しかも、何千回も

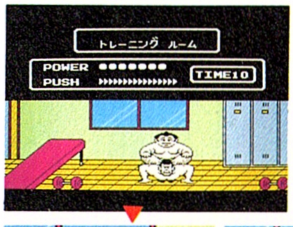
ふっきん

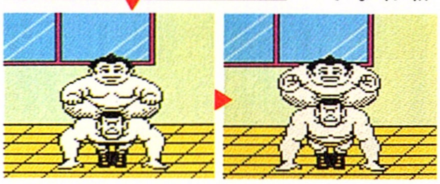




腹筋といってもこれはハンパじゃないね。家ではちょっとできないから、やりたい人はアスレチッククラブへどうぞ

うでたて





腕立てといったってお相撲さんがのっかって、これってけっこうシビアじゃない。こんなのでホントにできる人いるのかな

世界の個性派・実力派・ゲテモノ派レスラー大集合

下に紹介したメンバーが、各地の予選を勝ち抜いて世界格闘五輪への出場権を獲得した猛者である。見たとおりひとくせもふたくせもある連中が集合している。この中の１人を選んで各レスラーと戦うことになる。しかし、これだけ個性がはっきりしていると誰を選ぶか人によってけっこう違ってくるんじゃないかな。人気投票をしてもおもしろいと思うのだが。

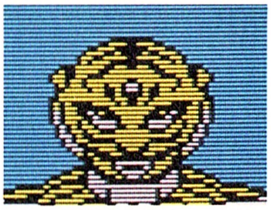
さて、これが全メンバーかというとどうも11番目の男がいるらしいのだ。噂によれば参加資格を剥奪されたレスラーだという。が、その実体はまだナゾ…なのである。

ドラゴン・アキラ



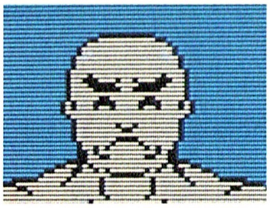
日本出身　得意技・延髄斬り　闘う江戸職人芸と呼ばれるテクニックは一級品、正統派レスラーだ。

クリス・ハイパー



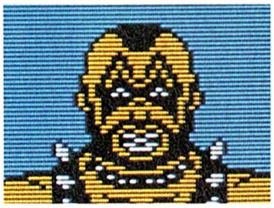
メキシコ出身　得意技・ノーザンライト・スープレックス　別名虎仮面。タイガーマスクではない!?

パット・ゴードン



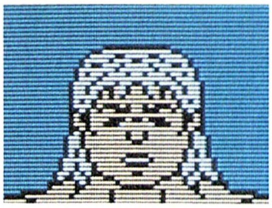
ギリシア出身　得意技・バックドロップ　闘うギリシア神話の異名を持つ怪力レスラーだ。

レックス・ビート



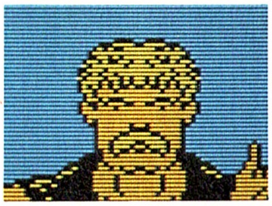
イギリス出身　得意技・デッドリードライブ　前職がパンクグループの用心棒というパンク野郎。

ゲンジ・ムラマサ



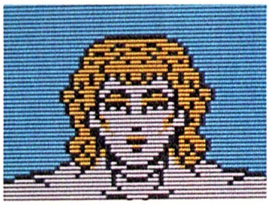
日本出身　得意技・ジャーマンスープレックス　元アジアボディビルチャンピオンなのだ。

シュワノ・ビッチ



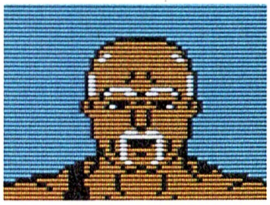
ソビエト出身　得意技・ジャイアントスイング　木こりだった彼を人は暴走シベリア鉄道と呼ぶ。

サー・シュワルツ



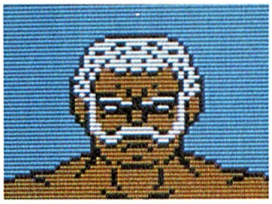
ドイツ出身　得意技・バックドロップ　ドイツきってのゲテモノ・ショーマン派レスラーである。

ランディ・スミス



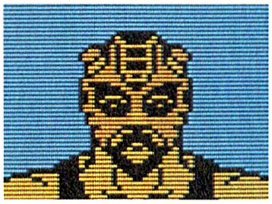
ガラパゴス出身　得意技・アバラッシュ・ホールド　伝説のレスラー養成所「イグの穴」出身。

ジム・ファルコン



ベネズエラ出身　得意技・パワーボム　グレネードモンスターまたの名を喧嘩屋ジム。気性が荒い。

ドクター・キルド



アメリカ出身　得意技・アルゼンチン・バックブリーカー　刑務所内腕相撲チャンプ。

各レスラー共通の15の技をマスターしよう

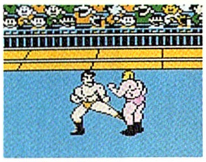
右に紹介してある技は、どのレスラーでもかけることのできる共通の技だ。この基本の技だけでも15もある。まず、この技からマスターしていこう。どのレスラーにも使えるから。まあ、15全部覚えられればそれにこしたことはないけれども、無理な場合は自分の好きな技をいくつか覚えておけばいい。

共通の技といってもバックドロップやラリアート、ダイビング・ボディアタックなど必殺技になりそうなのもあるからバカにしないように。

同じ操作法でも、体力によって次のページに紹介する必殺技に変化することもあるのだ。

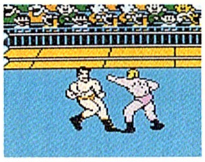
また技の頭に◎がついている技は、場外乱闘シーンでも使用可能な技なのだ（必殺技のところも◎は場外使用可能）。マスターした技は、状況に応じて技を使い分けられるようになろう。

◎キック



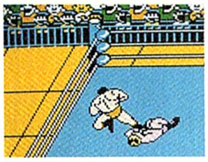
相手と離れているとき　Aボタン。

◎パンチ



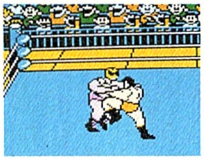
相手と離れているとき　Bボタン。

◎ストンピング



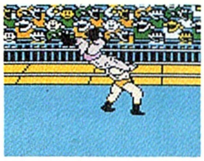
相手がダウンしているとき　✚キー上下とBボタン。

◎ひざ蹴り



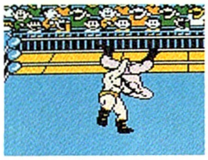
相手と組んでいるとき　Aボタン。

◎ブレンバスター



相手と組んでいるとき　✚キー上とAボタン。

◎ボディスラム



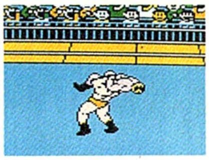
相手と組んでいるとき　✚キー上とBボタン。

◎ヘッドロック



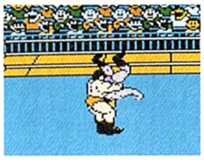
相手と組んでいるとき　Bボタン。

◎バックドロップ



相手と組んでいるとき　Aボタン。

◎パイルドライバー



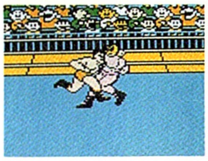
相手と組んでいるとき　✚キー下とAボタン。

ドロップキック



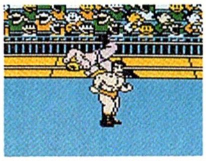
走っているとき　Aボタン。

ラリアート



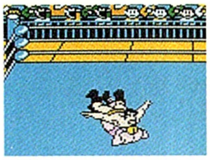
走っているとき　Bボタン。

ショルダースルー



ロープにふって　静止状態でAかBボタン。

◎ダイビング・ボディアタック



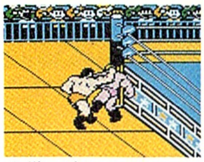
トップロープに登って　Aボタン。

◎フライング・ニードロップ



トップロープへ登って　Bボタン。

◎鉄柱攻撃



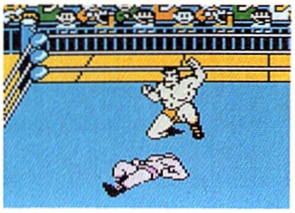
場外で組んだとき　✚キー左右とBボタン。

相手をマットに沈める、これが恐怖の必殺技だ！

しかし、こうやって眺めてみるとプロレスの技ってたくさんあるものだなぁと、つくづく思ってしまう。しかも、これでもほんの一部だもんネ。たとえばスープレックス1つとってもかつては4～5種類だったものが、いまでは倍以上もある。ここではジャーマンとノーザンライトが登場しているけど、この他にも古くはビルロビンソンのダブルアーム・スープレックス（これは人間風車と呼ばれた）から藤波のドラゴン・スープレックスまで千差万別。

さて、これら必殺技は使えるレスラーが限定されている。だから、自分の好きなレスラーの技を調べてマスターしようぜ。

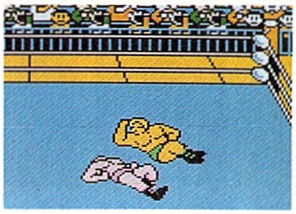
ニードロップ



相手がダウンしているとき✚キー左右とAボタン

アキラ、クリス、パット、レックス、ゲンジ、サー、ランディ、ジム

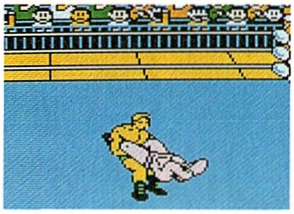
エルボードロップ



相手がダウンしているとき✚キー左右とAボタン

シュワノ・ビッチ、ドクター・ギルド

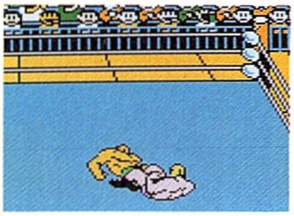
ジャイアント・スイング



相手がダウンしているとき✚キー左右とBボタン

シュワノ・ビッチ
ドクター・ギルド

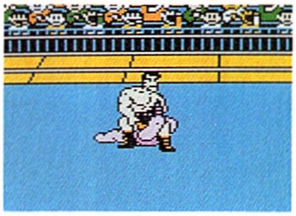
四の字固め



相手がダウン中に✚キー左右とBボタン

クリス・ハイパー、パット・ゴードン、レックス・ビート、サー・シュワルツ

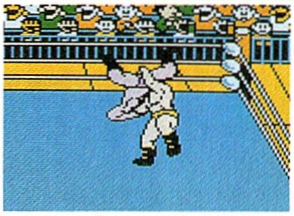
サソリ固め



相手がダウンしているとき✚キー左右とBボタン

アキラ、ゲンジ・ムラマサ、ランディ・スミス、ジム・ファルコン

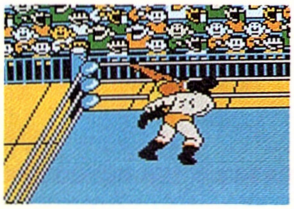
アバラッシュホールド



相手と組んでいるとき✚キー下とBボタン

パット、レックス、ゲンジ、シュワノ、ランディ、ドクター

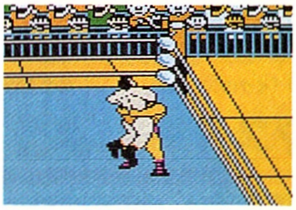
延髄斬り



相手と組んでいるときAボタン

アキラ
ジム・ファルコン

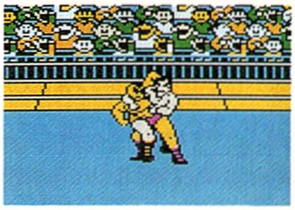
ベアハッグ



相手と組んでいるときBボタン

レックス・ビート
シュワノ・ビッチ
ランディ・スミス

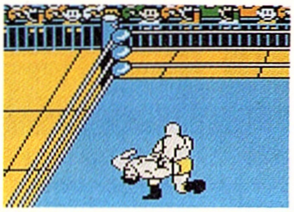
コブラツイスト



相手と組んでいるとき✚キー下とBボタン

アキラ、クリス、ゲンジ、サー、ジム、ドクター

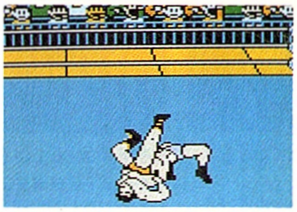
ワンハンド・バックブリーカー



相手と組んでいるとき✚キー下とAボタン

パット・ゴードン、シュワノ・ビッチ、ランディ・スミス

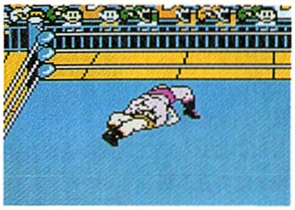
ジャーマン・スープレックス



相手と組んでいるとき✚キー左右とAボタン

ドラゴン・アキラ
ゲンジ・ムラマサ

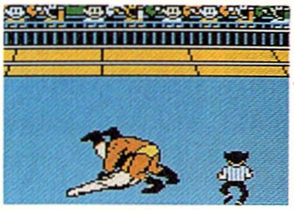
ノーザンライト・スープレックス



相手と組んでいるとき✚キー左右とAボタン

クリス・ハイパー
サー・シュワルツ

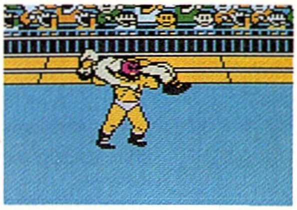
パワーボム



相手と組んでいるとき✚キー下とAボタン

レックス・ビート
ジム・ファルコン

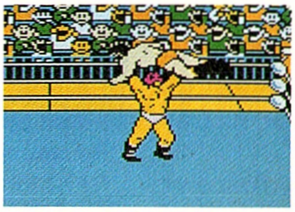
アルゼンチン・バックブリーカー



相手と組んでいるとき✚キーとAボタン

ドクター・ギルドだけのオリジナルフォールド

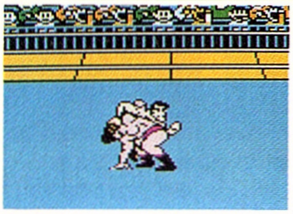
デッドリードライブ



相手と組んでいるとき✚キー上とBボタン

レックス・ビート、ランディ・スミス、ドクター・ギルド

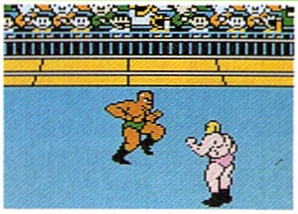
卍固め



相手と組んでいるとき✚キー下とBボタン

ドラゴン・アキラ
サー・シュワルツ
別名オクトパスホールド

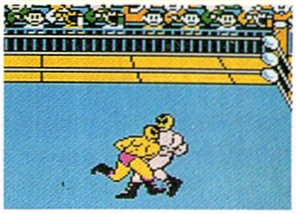
ジャンピング・ニーバット



走っているとき✚キー左右とAボタン

クリス・ハイパー、パット・ゴードン、ランディ・スミス、ドクター・ギルド

ショルダー・タックル

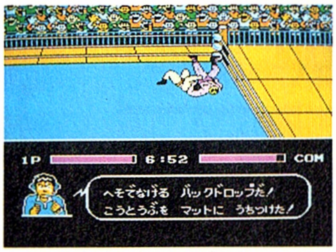


走っているとき✚キー左右とBボタン

レックス・ビート、ゲンジ・ムラマサ、シュワノ・ビッチ、ドクター・ギルド

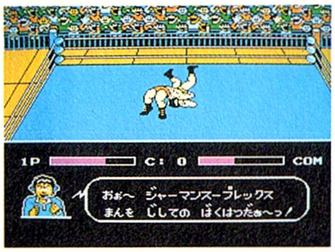
リングの上は超過激なバトルジャングルだ！

熾烈をきわめる世界格闘五輪。世界各地で激戦を勝ち抜いてきた猛者10人の熱きバトルがリング狭しと展開されることとなる。そこで今回は、ドラゴン・アキラの奮戦ぶりのハイライトシーンを過激アナの中古館激康氏の実況により、誌上で再現してみた。実際のファイトでもきっとおなじようなシーンが登場することだろう。なお、フォールのとき登場するレフリーはジャッキー夢野だ。



VSクリス・ハイパー戦

全国1000万プロレスファンのみなさん、こんばんわ。闘うワンダーランドと化したここテクモ・コロシアムのリング上には、すでに二人のレスラーが！ そしていま、会場全体にゴングが鳴り響いた！ お～っと、ハイパーいきなりパイルドライバーだ。アキラの脳天がキャンバスにめりこんだぞ。これはすごい。しかし、アキラも負けていない。起き上がりざま、へそで投げるバックドロップ炸裂！ ハイパーの後頭部をマットに打ちつけた。これはえらい試合になってきたぞぉ!!



VSパット・ゴードン戦

ヘラクレスのような肉体を誇示する闘うギリシア神話パット・ゴードンとアキラとの闘いは、まさに手に汗握る一進一退の攻防戦となっている。両者バックドロップの打ち合いから、一転アキラがひざげりに出た！ みぞおちにひざをぶちこんだ。これは地味だが効きそう。ひざげりの連続攻撃が続く。しかし、しかしゴードンも負けてはいない。ふたたびバックドロップからけりが入った。けってけってけりまくる！ マシンガンキックのあめあられ!!

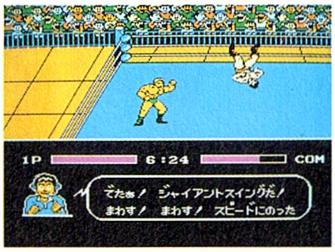
二人とも体力が限界にきているぞ。

お～っと、ここでアキラ、ジャーマンスープレックスにいった。満を辞しての爆発だぁ！



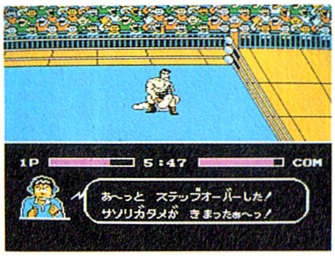
VSレックス・ビート戦

パンク野郎レックスは強敵だ。パワーボム、デッドリードライブの大技を連発して、アキラを痛めつける。アキラもバックドロップで反撃！ そしてアキラ怒りのひとたち、延髄斬りだ。画面がどアップになってこれは決まったぞ！



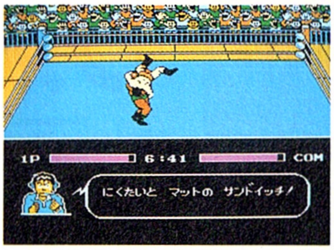
VSシュワノ・ビッチ戦

ソビエトが生んだ木こりレスラービッチをアキラがパンチ、バックドロップで攻めまくる。が、ビッチも負けていない。ボディスラムでアキラをマットに叩きつけて、出たぁ～、ジャイアントスイング！ まわす！ まわす！ スピードにのった、これは決まりそうだ。



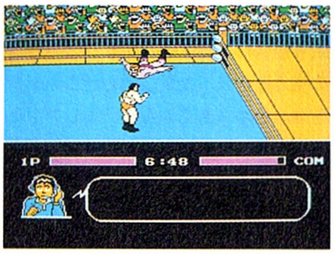
VSゲンジ・ムラマサ戦

同じ日本出身者同士の闘いとなったこの一戦、どちらに軍配があがるか興味あるところだ。いきなりゲンジのヘッドロック、そして顔面にパンチを見舞ったぞ。これに激昂したアキラ、ボディスラムから足をとってステップオーバーした！ サソリ固めが決まったぞ！



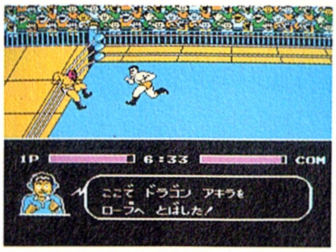
VSランディ・スミス戦

デッドリードライブでアキラを痛めつけたスミス、ここで18番炸烈、肉体とマットのサンドイッチ、強烈なアバラッシュホールドだ！



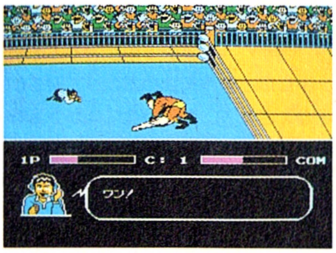
VSサー・シュワルツ戦

ノーザンライト・スープレックスを武器とするシュワルツとの対戦にアキラやや慎重な闘いぶりだ。それに引き換えシュワルツ積極的な攻撃。コーナー際でアキラをボディスラム！ そしてトップロープへ上ったぞ。ダイビングボディアタックが決まるか!?



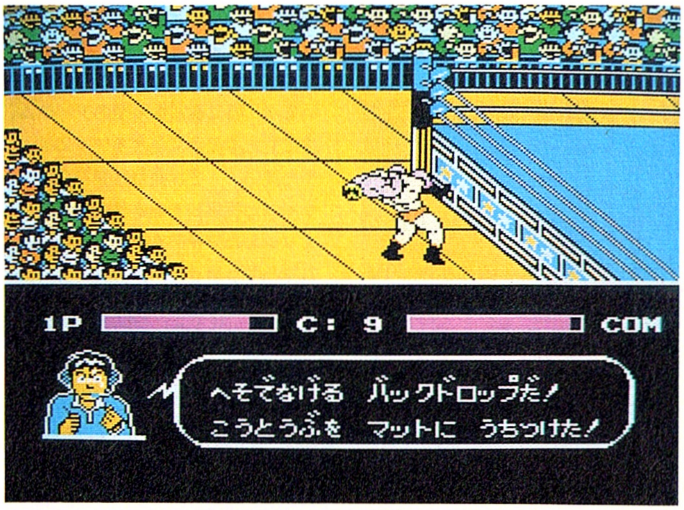
VSドクター・ギルド戦

大会参加者中唯一アルゼンチンバックブリーカーを使いこなすギルドは、まずアキラをロープに振っての離れた攻撃に出たぞ。これはおもしろい。ラリアートの打ち合いがみものだ。そしてアルゼンチンが出るのはいつだ!?



VSジム・ファルコン戦

ファルコンとの闘いは延髄の打ち合い、バックドロップのかけあいとはなばなしい闘いを展開している。お互いの体力もみるみる激減だぁ。しかし、そして、お～っと、出るか、出るかファルコン必殺パワーボムだ!! これはすごい天竜まっ青のすさまじさ！ これはアキラ危ない！



VSクリス・ハイパー戦場外乱闘

アキラ、ロープ際でのショルダースルーが決まり、クリス場外へ放り出されたぞ。そして、果敢にもアキラも場外へ。闘いのワンダーランドは場外へと移された。場外でもすさまじい闘い。アキラが起き上がってきたハイパーを強引なバックドロップでふたたび床に叩きつけた。負けずにハイパーもパイルドライバーを打つ。が、ここでアキラ恐怖の鉄柱攻撃に出た。これは効いたぞ！ しかし、カウントが続いている。カウント20を聞いたらリングアウトだ。さあどうする!?



ファミコンジャンプ～英雄烈伝～

学校がストライキになっちゃった。試験は延期で苦労も延期、トホホ…… このくやしさはFCにぶつけるっきゃない!! てなワケで自称"バンダイ専門ゲーマー"がおくる『FJ』今度はエリア3までつっ走るぜい!!

文／クリリン福留



ここが新たなる舞台! エリア2大公開!!

エリア1の最後の敵もケンシロウと抜作先生のおかげで倒すことができた! キミが次に向かう目的地は西の都。占いババの宮殿のはるか西、橋のむこう側にあるエリアでの活動の中心地だ!! またまた胸ワクワクの夢がドッサリのエリア2、新しい仲間もキミを待っているハズだ。旅の途中で必ずキミを助けてくれる🉐アイテムも新登場、持てる数も6コから12コに増えるぞ! ただし敵もザコキャラをはじめボスまでみんな、エリア1とくらべものにならないぐらいに強くなっている!! ここではキミがエリア2で出会う仲間や敵そしておもな町や村を紹介。気合をいれて進もうぜ!



◀エリア1とエリア2をつなぐ橋。カイオウを倒して進もう!

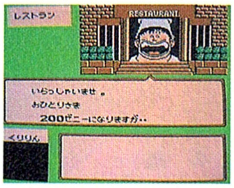


▲エリア1の勇者、ケンシロウと抜作先生は残念なことにココでバイチャ! 悲P…



西の都

エリア2の大陸のほぼ中央に位置しているのが西の都。『ドラゴンボール』のブルマの住んでいるとってもハイテクな町なんだ。ここにはレストランのほかにコンビニエンスストアとおもちゃ屋、そしてブルマの家がある。ファミコン神拳が重要ヒントを教えてくれる電話ボックスも健在だぞ!

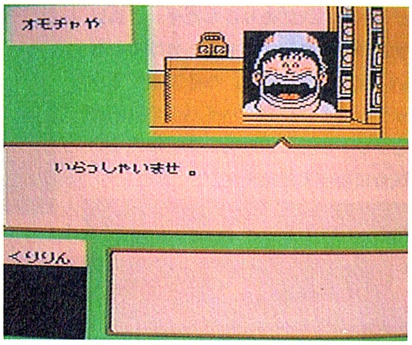


▶レストランとおにぎり、どちらで回復するかは体力と相談しよう

コンビニエンスストアとおもちゃ屋はアイテムを売っている所だ。エリア1で売っていた体力回復アイテム"おにぎり"とイッキにモノリスへ帰れるアイテム"たっきゅうびん"はちゃんと売っている。また、このエリアにしかないアイテムもある。どれをどう使ってみるかはキミのアイデアと"ジャンプ熱中度"にかかっている!! 特におもちゃ屋のアイテム、役に立たなそうに見えるワリにはとっても高い! さぁ買うか買わないか、サイフと相談してみよう。今まで買ってソンしたアイテムはなかった! それならやっぱり… だねっ!!



▲おもちゃ屋。さすがバンダイさん。意味ありげな値段だぜ!!



▲この都のどこかにはヤムチャと離れたブルマがいる。いったい何が起こるのかな?

都の中にはブルマのほかにも重要なヒントをくれるキャラがいる。ココではじめてエリア2の勇者のことがわかる。なかなか頼りになりそうな、ならなそうなチャランポランなヒーローだけど、一刻も早く会いたいものだね!?

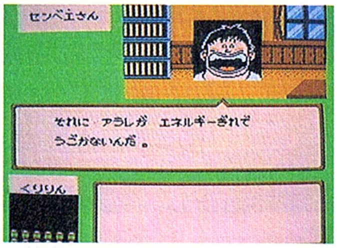
都の中にはザコキャラの海坊主がウロついている。エリア1のモヒカン男より数倍強いので、ぶつかるのは極力さけよう! あんまりトクしないのだ。



ペンギン村

西の都のある場所は昔ペンギン村だった!? 『ドラゴンボール』が前は『Dr.スランプ』だったとゆー、なんだかエリア2は"鳥山明ワールド"とも言えそうだ。となると仲間にも強力な勇者が期待できそうだね!?

さて、ある人の導きで過去のエリア2へ飛ばされてしまったキミ。この時にちょっと悲しいことが起こってしまう。今まで大陸を旅してきた仲間たちは現在の世界に残らなければならない!



▲本物のセンベエさんはやっぱしココにいた!! イキナリやることがふえてしまった!

タイムスリップするのはキミひとりだ。一瞬ゲロゲロ気分だけど、大丈夫!! 心配しなくても過去のエリアにもちゃんと別の勇者がキミを待っているハズ。



◀ペンギン村にナゼか滞在中の鮎川まどか。何を探してるんだろ?

ペンギン村といえばアラレちゃん。彼女はある条件で仲間になってくれる! この村をピッコロ大魔王のものにするべく働いているDr.マシリトがココでのキミの敵だ。行く手を阻むものは時間を超えてやってきたレッドリボン軍兵士やキャラメルマン!! アラレの"ほよよパワー"が味方につけば、も一何もコワイものなし! でも、どーやって現在に帰るかはまだナゾのままだ…。



◀あるアイテムをある場所に持って行くとアラレが仲間になるぞ!



◀マユなし、ボサボサ頭…。こんなに小さくてもわかるDr.マシリト



敵？味方？エリアヒーロー・ヒロイン大集合!!

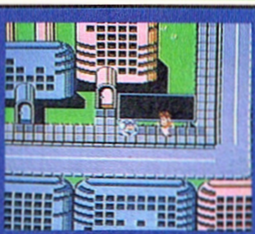
Vol. 1でも言ったように、ジャンプワールドにいる仲間は敵味方あわせて100人以上！　その中でもキミの仲間となって活躍してくれる勇者はホントに頼りになる!!　そんなアリガタイ勇者だからこそ、仲間になってくれるまでにはかなりの努力が必要！　アイツが「アレがほしい」と言えばザコギャラの目を逃れるようにフィールド上をかけずり回り、あの子が「アレを探してるの」と言えば時空さえ超えてかわりに探し回る。まさに"根性、根性、ド根性!!"の世界。ひろしとピョン吉なワケだ！

エリア2の勇者は"冴羽獠""孫悟空""則巻アラレ"の3人。基本的には武器は今まで通りパンチと飛び道具！　ただしライフゲージやパワーはエリア1のケンシロウと抜作先生以上だ!!　冴羽獠は原作だと伝言板に「XYZ」と書いておけば依頼主のもとにやって来る。どこに、何で「XYZ」と書くんだろう？　孫悟空はすぐ見つかるけど仲間になってはくれない。いったいどうすれば強力な仲間になってくれるんだろう？　則巻アラレちゃんはセンベエさんの家にいるのはわかるけどエネルギー切れ。アラレちゃんの食べものって何だろう？　とにかくひとりひとりにナゾ解きイベントがついてくる！

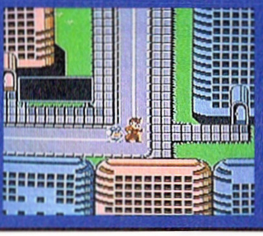
冴羽獠



依頼されたことは必ずやってのける掃除人、人呼んで『シティーハンター』冴羽獠だ…何？　お前と一緒にピッコロを倒す!?　悪いが男にゃ興味はねぇ。…どうしても？　じゃあこうしよう！　オレの天敵、香が100tハンマーで追って来てる。コイツをかわしながらオレをつかまえてみな!!　香のハンマーをかわせるような男なら合格。その日からキミもオレの"もっこり仲間"だ!!



▶西の都の伝言板前。どこからともなく香チャンが来る！



◀鬼ごっこに勝つと獠は仲間に！　3頭身のイカス奴だぜ

孫悟空



オース！　オラ孫悟空だ。えっ？　オラを仲間にしてピッコロ大魔王を倒そうって？　よしきた！　あいつはとにかく悪いヤツだ。やっつけちまおうぜっ!!　…と言いたいトコだけど、今オラは探しもんしてるんだ。アレがなかったらオラ、力がでねぇんだ。なんせじっちゃんにもらった大事なもんだからなぁ…　なぁオメエ、オラと一緒にアレを探してくんねぇか？　なら仲間になってやる！



▶エリア2にポツンとたたずむ悟空。何か探しものかい？



◀あるアイテムがそろうと仲間になる。小さいけど強い!!

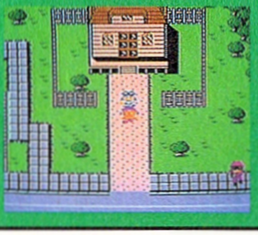
則巻アラレ



んちゃ！　アラレだよ。あちしとピッコロをやっつけるの？　かーっくいー!!　うん、いーよぉ！　あ、でもねーあちし今、エネルギーがないんだ。どーしよーかな…　ほよ？　あんたがエネルギーくれんの？　わーいわーい！　ならいーよ!!　あちしのんちゃ砲でピッコロをブッとばしちゃおーっ!!　ところでねーねー、ピッコロってつおい？　かいじゅーよりつおいの？　かーっくいー!!



▶ロボビタンA？　前にヒントをもらったアイテムだね！



◀Dr.マシリトと戦うためにもゼヒ仲間にしたい超ロボット

その他

上の3人のほかにもエリア2にはこんなに登場人物がいる！　見てわかると思うけど、カワイコちゃんもこんなに出てくるんだ!!　大事なアイテムや重要なヒント、いろいろありがたいキャラばっかり!?　ちょっと淋しいのは、一度会うだけでお別れの人が多いコト！



▲『ドラゴンボール』よりブルマ。実家に帰って何か研究でもしてるの？



▲『キャッツアイ』より来生瞳。過去のペンギン村で泥棒をやっている



▲『Dr.スランプ』の山吹ミドリ先生。センベエさんと結婚できるかな？



▲『シティーハンター』の槇村香。100tハンマー持って獠を探している！



▲同じく『シティーハンター』の高村冴子。誰かに関するヒントをくれる！



▶カリン様。彼の助けを求めて悟空は3日修業した！



◀龍星座の紫龍。『黄金伝説』ではお世話になった!?

お買い得アイテムを使いこなせるか!?

エリア2の現在と過去、合計3ヵ所にアイテムショップがある。店に入ってみて「アレ？」と思うだろう!?　見たこともないものがあるからね。

エリアで最初に入るから、アイテムに関する情報は少ないハズ。また敵との接触はできる限りさけたいことなので、サイフのお金もあまり多くないだろう。ただ、次に行く場所で急にアイテムが必要になると困る。無理しても買い!?



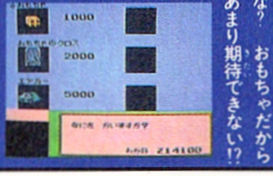
◀たっきゅうびん。傷ついてニッチもサッチもいかなくなった仲間をモノリスまで運ぶ!!



◀タイムくんはおなじみキャラだね！　コレを手に入れるまでにかなり苦労しちゃうんだ



◀エアカー。砂漠や森のような荒地もスイスイ進める！　ただし、動かすにはコツがいる…



◀おもちゃのクロスはやっぱり彼が使うのかな？　おもちゃだからあまり期待できない!?



現在、過去へと広がるJワールド！ さて次の冒険は？

エリア3 現在

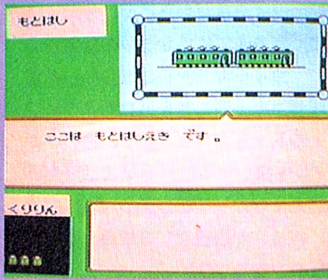
エリア2をクリアしたら、一度エリア1の大陸に帰る。当然パスワードをとっておくのを忘れないように！ 東の大陸を南下すると、以前は渡れなかった大陸との間に橋がかかっている。これがエリア3への入り口だ!! 砂漠と険しい岩山に囲まれた小さな土地が2カ所ぐらい。地上を歩いてもエアカーを使っても行くことのできない場所はどうやって行けるのかな？ このナゾは地下にあると言っておこう！

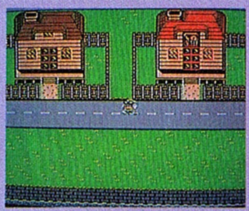
エリア3には〝港町〟〝学園都市〟〝闘技場〟〝サンクチュアリ〟そして〝男塾〟と、やたら行くべき場所がたくさんある!! 道中の敵をさけてなるべく効率的な進み方を自分で考えよう。この大陸はほとんどが砂漠で足をとられやすくなっている。歩く速度が遅くなるので、エアカーとあのアイテムを必ず持っておこう!! それとパスワードのとれるモノリスが港町にしかない。ひとつのイベントをクリアするたびに帰ってパスワードをとっておきたいので〝たっきゅうびん〟も大切だね!?



▲エリア1の南西、ヤムチャの家のある砂漠をさらに南へ！ 向こう岸の小さな建物には以前は行くことができなかったが…

▼なんとここは地下鉄の駅!? エリア3には全部で4カ所に同じような駅がある。始発駅は〝もとはし〟…。さすがバンダイ!!





◀ここは港町。エリア2でヒントを聞いているハズ!!



▶港町の一室。部屋の中にいるちっちゃいキャラは？



◀学園都市。ここには学園コミックのキャラがいる！



▶校舎には男らしいヤツが。何か近よりがたい雰囲気！



▼アテナがこの中にとらわれている!?

◀サンクチュアリ！ 中はダンジョンだ





◀砂漠のまん中には闘技場。全世界の強者がそろってる

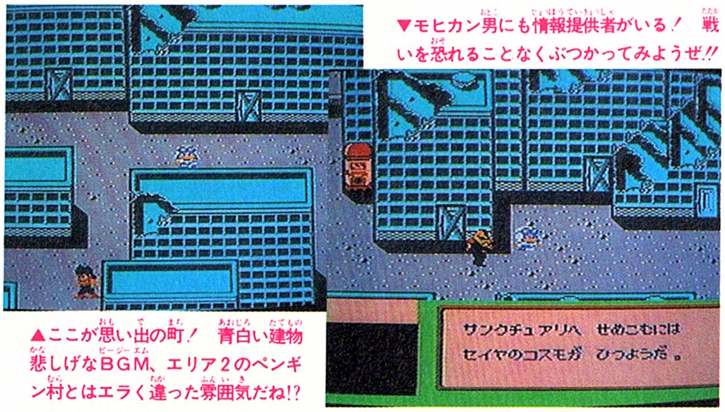


▶正面にいる坊主頭の男。これは敵か？ 味方か？

エリア1 過去

エリア2で現在と過去を自由に行き来できるアイテム〝タイムくん〟を手に入れた！ それならば… と他のエリアでタイムくんにお願いしちゃうとどうなるか!? なんとそれぞれのエリアも過去の世界があって、これまた懐しのヒーローがキミを迎えてくれる。現在の世界で北斗村だった所は〝思い出の町〟として、ヤムチャの家だった所は〝スナミ先生の家〟として、現在とはガラリと感じが変わっている!! 起こるイベントも当然変わってるから必ず町じゅうくまなく歩きまわることが大切だね!! そしてスナミ先生の家ではけっこうラッキーなコトがある！ エリアの敵はモヒカン男しかいないので、キミの努力値をかせぐのにもいいだろう。このエリアをクリアして、その足で過去のエリア3まですつき進もう！

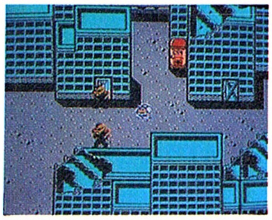
▼モヒカン男にも情報提供者がいる！ 戦いを恐れることなくぶつかってみようぜ!!



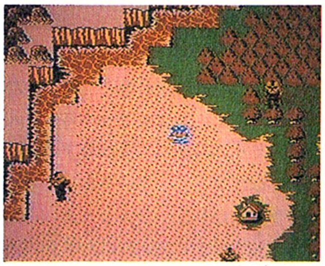
▲ここが思い出の町！ 青白い建物悲しげなBGM、エリア2のペンギン村とはエラく違った雰囲気だね!?



◀おいおい！ 鮎川まどかはスッカリ放浪者だね!?



◀敵も時間を起えて過去のエリアを狙っているぞ!!



▲エリアが変わっても建物の形は変わらない。中で起こるイベントはガラリと変化！



▲往年のギャグヒーロー、スナミ先生!! 彼の血はあの男に脈々と受け継がれている！



エリア2〜エリア3のサブゲームはこれだ!!

エリア2・エリア3のサブゲームは全部で5種類!! ここではエリア2を中心に主要な3ゲームを紹介しよう。

サブゲームには3通りのものがある。それは①特定のアイテムを手に入れる。②エリアのヒーローを仲間の勇者にする。③ボスキャラを倒す。といったものだ。①のタイプがカリン様の修行ゲーム！ カリン様の課す修行をみごとこなせば何らかのアイテムやパワーアップがキミに与えられるってワケだ！ ②のタイプにシティーハンター鬼ごっこがある。当然サブゲームをクリアすればヒーローがキミを仲間と認めてくれる。あとは死ぬまでエリア内でキミと行動を共にしてくれる勇者となる!! この2タイプのゲームはまあまあの難易度。つまり本ゲームに対してのサブゲームの立場をふまえている!? ただし③のタイプはちがう!! なんせ大ボス級の敵が相手だから強いのなんの！ そのうえそこにたどり着くまでにダンジョンや小ボス的キャラも行く手を阻む。心してかかることが大切なのだ！

それと最後にひとつ注意！ サブゲームをプレイするのは基本的にキミ以外の勇者だってコトだ。逆にその勇者が死んでたり、見つかってなかったりしたら永遠にプレイできないぞっ!!

カリン様の修行ゲーム

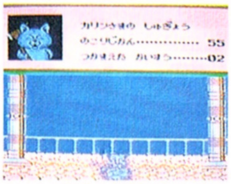
西の都から南西に進み、橋を渡ったところにそびえ立つのがカリン塔！ ここで孫悟空は殺し屋桃白白を倒すために修行を積んだことがある。今度はピッコロの手先、レッド総帥を倒す力をつけるためにカリン様に会うんだ!!



▶テレポートして四方に出現するカリン様をつかまえるゲーム。モグラたたきの要領だ！



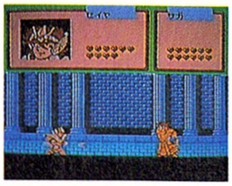
◀『大魔王復活』みたいに仙豆をくれるワケではない。修業の場だ



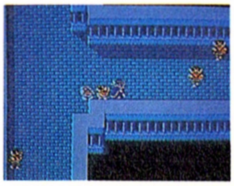
◀チョコマカすばやい。こんな時にスーパーコントローラーIIがあれば…と宣伝してみる

対決!! サガvs星矢

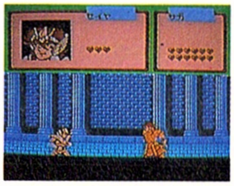
サンクチュアリにはまたまた大事なキャラがとらわれているらしい。ピッコロのために教皇になり変わったジェミニのサガを倒せ。ケンシロウの対決ゲーム同様、リアルなアクションゲーム。派手さではこっちが数段上だぜ!!



▶サガと戦うのはペガサス星矢！ せっかくここまで来ても星矢がいなきゃ話にならない



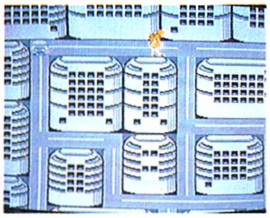
◀ダンジョンは簡単！ だが行く手には4人の黄金聖闘士が待ち受ける!! これもテゴワイ



◀それぞれがセブンセンシズを究極まで高めてバトル!! サガの光速拳が星矢を襲う!!

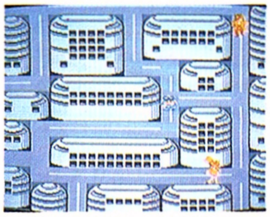
シティーハンター鬼ごっこ

都の伝言板、「XYZ」と書いてやって来たのはなんと香チャン！ 猿をつかまえに来たらしい。こっちも仲間になってもらおうと思ってるのに！ こーなったら香チャンより早く猿をつかまえるしかない。3人で鬼ごっこ!!



▶直線上を走る速さは香ちゃんもかなり速い





◀猿も速いので先回りして待ち伏せた方がベターだ!!

ザコキャラだって手ごわいぞ!!

ザコキャラ、いや、このジャンプワールドの真の強敵はコイツらなのかもしれないと思うぐらいしつこく出てくるのがヤツらだ！ 特に銃のような飛び道具を使うヤツらは気をぬくと逆に倒されちゃうこともある。



▲レッドリボン兵士。青・赤・緑の4隊に分かれる！



▲シティーハンターを宿敵とつけ狙う殺し屋"銀狐"!!



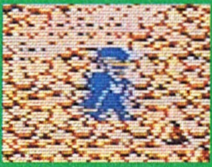
▲海坊主は原作ではライバルだが、ここでは敵だ!!



▲サンクチュアリを守る雑兵。比較的弱い方だな！



▲白銀聖闘士、ペルセウス座のアルゴル。足が速い！



▲東京大学の極道学生！ 体力だけは人並以上かっ!?

…だから お助け技

サブゲームで死んでしまうならともかく、ザコキャラにやられてしまうほど腹の立つことはない！ ゲームオーバーのたびにパスワードを打ちこむのもくやしいくらいだ。それならばというワケでファミコン神拳110番！『ファミコンジャンプ』にもちゃんとオートコンティニュー機能があるんだ!! これならアイテムはそのままで北斗村から出発する。これならば安心ね♡



▲画面はタイトル画面に。"START"にカーソルを合わせてスタートボタン！



▲ガンバリもむなしくゲームオーバー…この画面ですかさずスタートボタンを押す



▲お金と努力はちょっと減るけれど、ほかのアイテムは変わりなし。おトクだね！



アフターバーナー

アーケードの人気No.1体感マシン"アフターバーナー"がFC版で登場!! マークIII版には遅れはとったものの、セガ版には無かったアフターバーナー(緊急可速)ボタンも付き、より原作に忠実な移植となって登場だ。

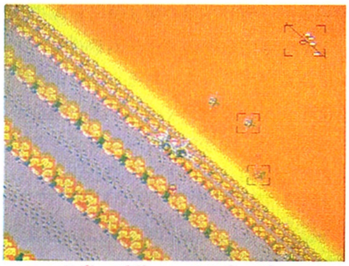
文／大堀康祐

◆アーケード・マークIIIと続き、ついにFC版登場!!

夢工場のイベントで発表され、後にスロットルが付き可変速になったIIが出てからというもの、ACのコクピットマシン人気一位を常に維持している"アフターバーナー"。昨年のマークIII版発売にひき続きFC版の登場だ。バルカン・誘導ミサイルはさることながら、セガ版にはなかった緊急加速(アフターバーナー)の仕様も原作に忠実に移植されているんだ。


◀マークIII版。FM音源、4Mをウリに昨年春発売された

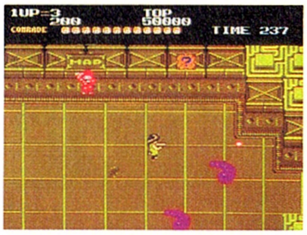

▲FC版。色こそセガ版に異なるが、敵・誘導弾の動きが原作に忠実


◀マークIII版。色的にはこちらの方が綺麗だけど……

◆セガ物移植に定評のあるサン電子から

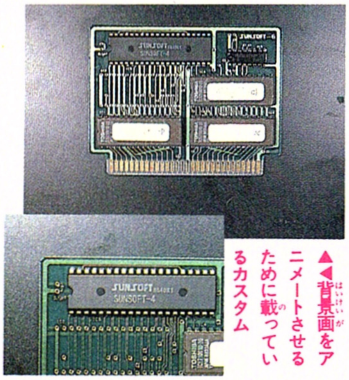
気になる移植メーカーなんだけど、これがFC版ファンタジーゾーンI・II、エイリアンシンドロームを出したサン電子。前3作からつちかった移植技術をフルに使っての今回のアフターバーナー、はっきり言って本家セガ移植のマークIII版以上のでき。特に背景の回転効果や戦闘機の動きはバツグン。この移植度の高さの秘密は、カスタムチップ搭載によるんだ。


◀ファンタジーゾーンII


◀エイリアンシンドローム

◆カスタムチップ搭載で背景を大胆にアニメートさせることに成功

自社ラインでソフト生産しているサン電子の強さは、カートリッジに自由に様々な機能を持ったカスタムチップが乗せられる事。これによりファミコンの機能ではできない事をハード的にフォローし、可能にしているんだ。アフターバーナーでこの技術が生かされているのが背景の大胆なアニメ処理。背景画を書き替えるのではなく、カスタムを使い、データを異なるロムに一瞬にして飛ばし、全体を一遍に変える事によってできる芸当なんだ。

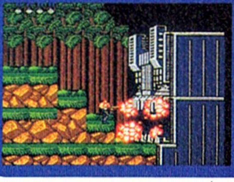


▲◀背景画をアニメートさせるために載っているカスタム

書き替えって…!?

背景画を書き直すテクのこと。ファミコンの性能上一度にできるのは8×8dotの正方形が最大80コぐらいまで。当然この方法ではアフターバーナーの画面は表現できないよね。


◀当然書き替えではこの画面は表現できないよね


◀高い技術をもってしても書き替えではこのサイズが精一杯

タイトルの派手なアニメーションを見てくれっ…

カスタムチップ搭載の効果が最もよくわかるのがタイトルロゴのアニメーション。FCでACの動きを忠実に再現しているのはスゴイの一言。とにかく見てほしいっ……。





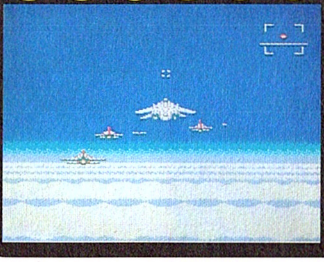




◆ストーリーにも細心の注意が…

西暦199X年、世界勢力はA国、Z国の大国に二分され、冷戦が続いていた。そんな折、A国海軍に所属する君の元に極秘指令が下った。「敵国の領空を強行突破し、秘密兵器の情報ディスクを軍の秘密研究所へ届けよ.!!」。果して君は敵防衛線を突破して、無事目的地へたどりつくことができるであろうか…。というのが大まかなゲームストーリー。基本はベーシックな3Dシューティングなんだけど、このような細かい設定やノリの良い音楽などのディテールに凝り、このゲーム単なるシューティングの域を脱しているんだ。

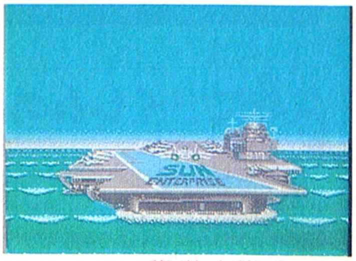
操作方法は…



F－14の動きは✚キーに対応しているんだけど、上下の動きが入力とは逆に移動するんだ。これ、航空機の操縦桿の入力方法と同じ、このような所にも作り手のこだわりが感じられるんだ。Bボタンでバルカン、Aボタンで誘導弾の発射。セレクトボタンを押すと一気に最高速までアフターバーナーするぞ。

◆テイクオフ、アーケード版のテクニックでクリアーだ。

操作面、ビジュアル面で移植に異常なまでのこだわりを見せた〝アフターバーナー〟。面数・面データ・得点等のゲーム性の面でもアーケード版と全く同じデータを持っているのは、はっきり言って驚異、空母〝エンタープライズ〟を出、途中空中給油やタッチアウェイをくり返し、秘密研究所を経由し、再度〝エンタープライズ〟へ戻るまでの全て3ステージをあますことなく移植、当然途中の敵戦闘機の出現も、出現数・出現フォーメーション全ての点で同じだ。敵や面データが同じなので、アーケード版で使えた攻略テクニックがそのままファミコン版にも使えるんだ、という理由で誘導弾や敵戦闘機をかわす技を紹介しよう。『ロールシザース法』後方からの誘導弾にはロールシザース(緊急きりもみ)が有効。ミサイルに追いつかれそうになったら片方へ上手く誘導、ぎりぎりまで引きつけた後レバーを左右反転し、機体を回転させ反対側へ逃げろ。『アフターバーナー法』前方からの誘導弾の攻撃がはげしい面に有効。画面片方へより、片方へスクロールし続ける。前方からの誘導弾がヒットする手前でタイミング良くセレクトボタンを押しアフターバーナーで急発進しミサイルをかわす技。『アップダウン法』前方からの敵誘導弾をかわすのに有効。一定速以上で航行、前方から来る誘導弾をぎりぎりまでひきつけ、上下への移動のみでリズミカルによけろ。アフターバーナー攻略の鍵は〝いかに敵誘導弾をかわすか!?〟にかかっているんだが、上記3つの技をマスターすれば、敵出現地点を把握するだけで全23ステージクリア可能だ。



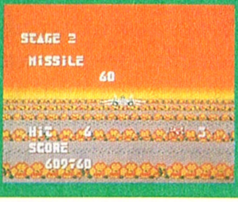
▲ミッション。敵領空を強行突破し、軍秘密研究所にディスクを届けよ……

画面構成はこうなっている。

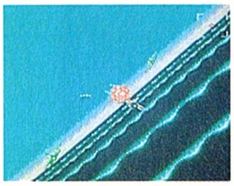


画面レイアウトも原作にかぎりなく近いでき。唯一異なるのはミサイル残数の表示…。メイン画面では表示されず、スタートを押してのステータスモードでのみ表示されるんだ。

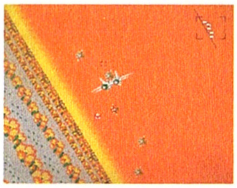
▲メイン画面には原作同様右上にレーダーが。レーダーには細心の注意を払い、後方からの誘導弾の早期発見につとめよう



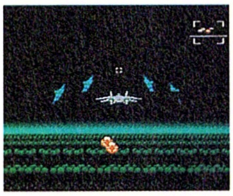
◀ステータス画面ではミサイル・シップ残数とスコアが表示される



◀まずは後方より敵戦闘機のスクランブル！バルカンで応戦しろ!!



◀夕ぐれの市街地。前方からの敵編隊の誘導弾攻撃がつらい…



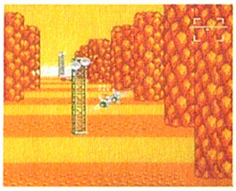
◀夜の市内。爆撃機と戦闘機の猛攻は原作のまま。青戦闘機に注意



◀前方からの4機編隊のバトルヘリのトリッキーな動きに注意



◀後方から誘導弾が…。バトルヘリの攻撃も加わり戦況は燃烈をます

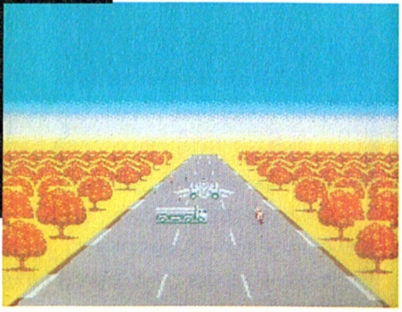


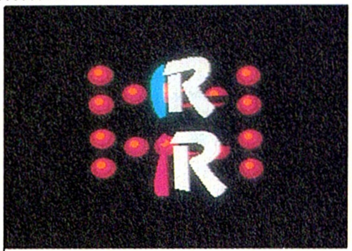
◀ボーナス面、岩はだをぬって敵施設、戦車等を破壊しろ



▲空中補給、2・7・9ステージが終わるとある。AC版同様隠しコマンドで誘導弾が増やせる

▼空中補給同様タッチアウェイも…。飛行場でF－14に並走するのはハングオン・アウトラン

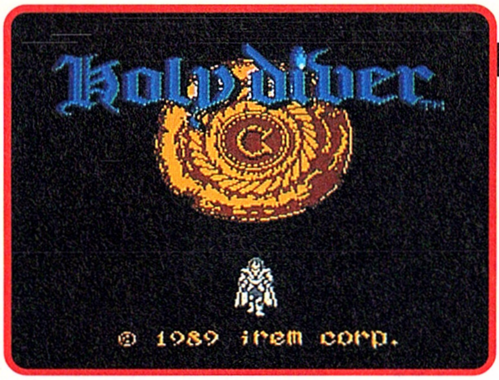












ホーリー・ダイヴァー

アイレム独特のカタさを感じさせる、久々の本格ACGだ。全体的にオカルト的なイメージを連想させる、不気味な世界。グラフィックもなかなか。特に目新しいフィーチャーはないけれど、かなり辛めの正統派ACGなのだ。

文／S−MAN



久々にアイレムのACGが登場だ！

最近、ついにPCエンジン参入に踏み込んだアイレム。しかし、これがFCのほうが疎かになるような裏切り行為だったら、僕達は絶対に許さないよね。だけど、そんな心配をブッ飛ばしちゃうような超ド級ゲームが、今回紹介するこの『ホーリーダイヴァー』ってわけだ。ジャンルは、アクション。基本的には横スクロールのアクションシーンがメインなんだけど、エリア間のトランスポートに縦スクロールを起用して、多彩なステージを演出している。あえて紹介はしないけど、バックストーリーがかなり充実していて、ストーリー設定からの感情移入も狙ってるみたいだ。久々の本格ACGの登場だぞ。

正統派ACGのシブい動きなのだ

プレーヤーのアクションは、Ⓐのジャンプ（空中操作可能）と、Ⓑでの攻撃（✚との併用で上・右・左3方向に撃てる）というスタンダードなもの。画面左上の表示は、ライフゲージとマジックカウンター（量）。そう、マジックを使う攻撃方法もあるのだ！　このマジックについては、次のコーナーでじっくり紹介するとしよう。



◀単に撃ち進むだけではなく、ジャンプの確実さが重要なポイントとなっている



▶かなりカッチリしたグラフィック。まさに正統派！

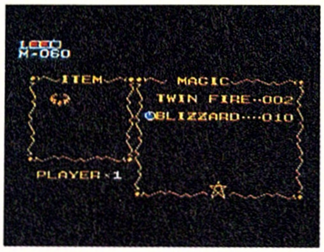


▶通常の攻撃は射程距離が短く、マジックによる攻撃の必然性が高くなっている

Magic

5種のマジックを駆使して突き進むのだっ!!

マジックは全部で5種類ある。最初はツインファイヤーのみ使用可能で、残りはステージクリアごとに入手できる。使うときは、サブ画面で選択し、セレクトボタンで切り替えて使用するのだ。マジックには、それぞれ消費量が設定されているので、必要時以外は通常攻撃で進行するようにしよう。





◀ノーマル状態では、体の色は変化せずにそのまま通常攻撃する



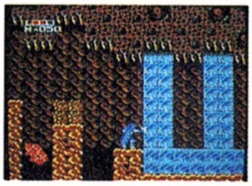
◀マジック使用可能状態にすると、体の色が青く変化するのだ!!

1 TWIN FIRE



◀2つの炎を、らせん状に発射できる。通常では届かない敵に有効

2 BLIZZARD



◀画面上の敵を、一瞬にして凍らせる。地獄の沼・滝も凍りつくぞ

3 BREAKER
通常攻撃が、フルパワーアップしたもの。全ての敵を貫通する

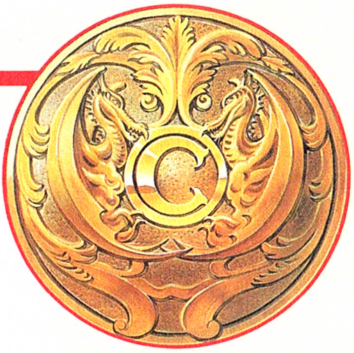
4 OVER DRIVE
プレーヤーに近づく敵をこっぱみじんに破壊する、気迫のオーラ

5 THUNDER
サンダーボールを投げつけると、周囲の敵は感電して砕け散る

アイテム

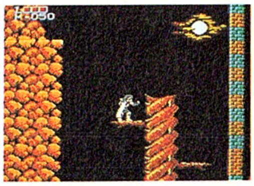
JADE
なんと、自らの体をドラゴンに変身させて空中を飛ぶことができる

ステージは6つ。不気味な世界をさ迷い歩くのだ!



STAGE 1 ～呪いの教会

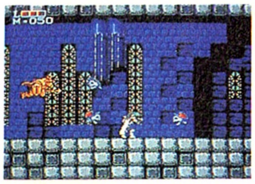
ゲームスタートは、この「呪いの教会」からだ。縦スクロール面（教会の外側。敵はいない）を降りていくと、教会内部へ入れる。ここから横スクロールのアクションシーンが始まるのだ。1Fの通路を進んでいくと、奥に階段がある。ここから2Fへ上るとき、必ず「パワーリスト」を取って行こう。これを取れば、ブロックを壊せるのだ。



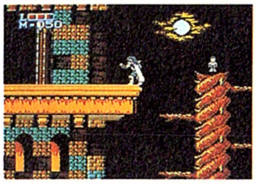
◀稲妻が激しく鳴響くスタートシーンだ。下へと進んでいこう!



◀1Fの敵は、まださほど強くはない。快調に撃ち進めるぞ!



◀2Fからは、敵の出現頻度がグッと増し、慎重さが問われる



◀教会の外に出て、木を上ると1UPがある。このあとはボスが……

ステージ1のボスだっ!!

教会の最上階には、ボスの「フレイム・ガーディアン」が君臨する。こいつを倒すと、BLIZZARD が手に入るぞ。弱点は顔。ジャンプで撃て!



◀ヤツの吐く弾をよけながら、顔を狙って撃ち込もう



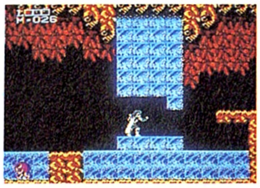
◀倒すと扉が開き、新たなマジックが手に入るのだ!

STAGE 2 ～臓物地獄

STAGE 2 までくると、前のステージがほんの肩慣らしにすぎなかったことがよくわかる。ここからは本気で難しいのだ。もちろん、使うべき場所でマジックを使わないと進めないのは言うまでもない。BLIZZARD で地獄の沼を凍らせ、滝を凍てつかせなければ、進路は開けないのだ。しかも、強力な魔物が、次から次へと襲い掛ってくるぞ。



◀地獄の沼は、マジックで凍らせれば、上を歩くことができる



◀地獄の滝は、凍らせれば撃ち壊すことができる。素早く撃とう!



◀右端に見えているライフポットはライフゲージを1目盛分殖やす

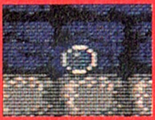
ITEMS

アイテムには、取るとプレーヤーのダメージ等が回復する治癒型のものと、パワーアップするもの（取れば常用できる）の2つに分類される。ここでは前半に登場する治癒型のアイテムを紹介することにしよう。



マジックポーション

マジックカウンターがフルに回復される



マジッククリスタル

マジックカウンターが2ポイント回復



ライフポーション

ライフゲージがフルに回復される



ライフクリスタル

ライフゲージが1目盛り分回復される



1upアイテム

プレーヤーの残り人数が一人分増える

ENEMY

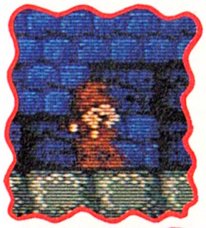
かなり前になるけど、『魔鍾』というゲームがあったのを、キミは覚えているだろうか? そう、アイレムのARPGだ。あのゲームのキャラの動き。あの直線的で、攻撃的な動きが、また蘇ったのだ。攻撃スピードもかなり速く、数も多い。それだけに、効率を考えた上での慎重な攻撃をしていかないと、ほとんど進めずにハマるぞっ!



◀敵の動きは、かなり直線的になっている。パターンをつかもう

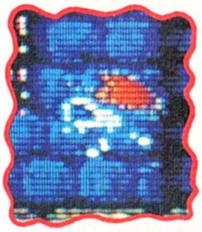


◀マジックを多用しすぎるのは問題だが、時には思い切って使え!



ハマースミス

左右から次々と出現し、速いスピードでプレーヤーに体当たりしてくる。いわゆるザコキャラ



ライヤー

上下に動きながら飛来し、プレーヤーを通り越すと、直線的にスピードをつけて体当たりする



ブラックウィッチ

空中を左右にユラユラと飛び、ときおり矢を放って攻撃してくる。ジャンプして撃ち倒そう



バトザック

通常は天井にはりついていて、プレーヤーが近づくと動きだし、3方向に弾を撃ってくる



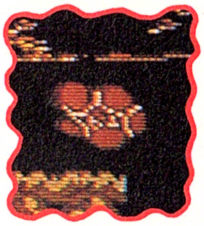
エアロナイト

空中に停滞し、プレーヤーが近づくと、スッと降りてきて体当たりしてくる。意外と弱い



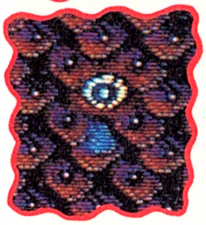
ハロウィン

自らの身体をボールのように丸めて、ゴロゴロ回転しながら体当たりしてくる。一撃で倒せない



ドックン

かなりのジャンプ力があり、ゴムマリのように高く弾みながらプレーヤーに襲い掛ってくる



イーヴル・アイ

壁などに固定されていて、一定周期でナミダを流す。ナミダは地上を這って近づいてくる

カセット／エピックソニー／2月17日発売予定／¥5500

FLYING HERO



飛ingヒーロー

ファイヤーマンがボンボン跳ねて消火作業に汗水流すというゲームがこの「飛ingヒーロー」。数あるアイテムを使いこなし、ビルに閉じ込められた人々を、セッセッセと救い出しちゃおーねっ。

文／AYU♥

燃えさかるビルから人々を救い出せ！我らがヒーロー・ファイヤーマン



基本的な操作は、ブロックくずしと一緒だから、すっごく簡単。通常画面では、プレイヤーはアシスタントとして活躍。ファイヤーマンをネットでうまく受けながら、燃えている窓まで飛ばして火を消していくって感じなんだ。ビルの内部では、プレイヤー自身がファイヤーマンになっちゃうぞ。

ステージは全部で32面。窓の数や助けを求めるキャラの種類と数、出火数などが各画面ごとに変わるよ。もちろん背景もそれぞれ特徴があって、森や宇宙をはじめ、フランケンシュタインや狼男などが住んでるおばけ屋敷なんてのまであるんだ。

また、アイテムの種類も豊富。例えば、貫通弾になる"P-UPスーツ"や自機が二人になる"ダブルアップ"、アシスタントの持つネットの長さが伸びる、"ネット"などもある。消火作業をしていると窓から落ちてくるから、拾っていこうね。ただし"つるはし"なんてものを取っちゃうとネットが縮んじゃうから注意しよう。

全部火を消すか、全員助けるかが基本のクリアパターンね



▲燃えうつった窓から落下する人々をネットで受けると600点もプラスされるよ！



▲ネットで受けそこなっちゃうとファイヤーマンは死んで天国に昇ってしまうんだ

一番基本的なクリアパターンは2つあって、1つは燃えている窓にファイヤーマンを飛ばして、どんどん火を消していく方法。他の窓にも燃えうつってしまうので、もたもたしていると炎が大きくなってしまい、なっかなか消えてくれなくなっちゃうぞ。そんな時"パワーアップコイン"を取ると消火パワーがアップ（3段階）するから早くクリアできるよね。

もう1つは、ビル内に残されてしまった人々を助けていく方法。人が助けを求めてる窓にファイヤーマンを飛ばしていけばOK。一人助けるごとに、600～1800点もポイントとして加えられるよ。最後の一人をネットで受ければクリア。バラバラとヘリコプターが来て消火弾を落としてくれる。ドーンって一発で消火しちゃうとこなんか、いやーけっこう爽快なんだ。

クリアの早さでいったら消火、得点だとやっぱ救出の方がポイント高いよ。

全部消火

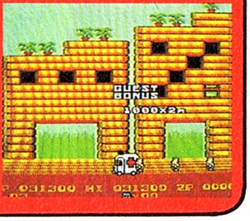
①▶ファイヤーマンをうまく飛ばして消していこう



②▶最後の火を消したとこでステージクリアできるよ

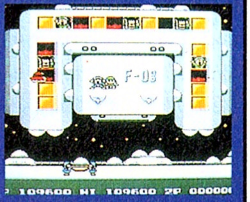


③▶救急車に乗せた人数×2がボーナスポイントに



全員救出

①▶窓から助けを求める人々めがけてファイヤーマンを



②▶全員救出するとヘリが来て消火弾を落としてくれる



③▶人々を全員助け出すと3万点のボーナスポイント！



窓から落ちてくるアイテムたちの中にもクリアの鍵が…

ラッパは雨雲に…



◀チカチカと落ちてくるラッパを取ると…

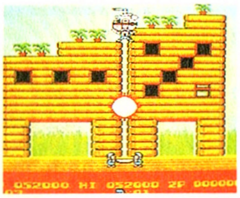


◀たちまち雨雲が来て恵みの雨を降らせてくれる

トランシーバーはヘリに…



◀トランシーバーを取るとヘリが飛んできて…

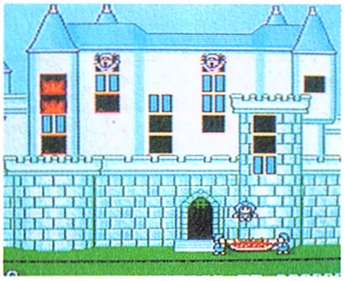


◀ファイヤーマンを乗せれば消火弾で一発消火!

アイテムには、なんとステージクリアできてしまうタイプが2つもあるから、チェーックしておこうね。

まずは〝ラッパ〟なんとこの〝ラッパ〟は雨雲を呼ぶことができるんだ。恵みの雨を降らせてくれるから、一発で全ての火が消えちゃうぞ。

そしてもう1つは〝トランシーバー〟これはヘリコプターを呼ぶことができるんだけど、そのあとに、もう1つ、アクションがいる。飛んできたヘリコプターにファイヤーマンをうまく乗せなきゃならないんだ。でも乗せちゃえばこっちのもので、全員救出した時のように消火弾を落してくれるから一発で火は消せちゃう。さらに、ボーナスステージに進めるから一石二鳥だよ。



▲火の粉がつくとネットが燃え上がってしまうから大変。消火器を取って消そうね

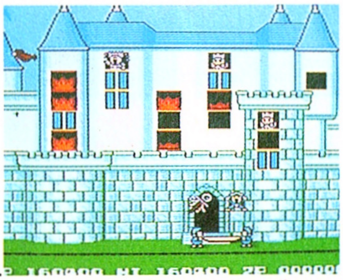
ビル内部では、ダイナマイトや炎のおばけに気をつけて

ビル内部ではプレイヤーが操作するのはファイヤーマン。つまり自分自身がヒーローになって消火するわけ。そしてこれがまたスリル満点なんだ。

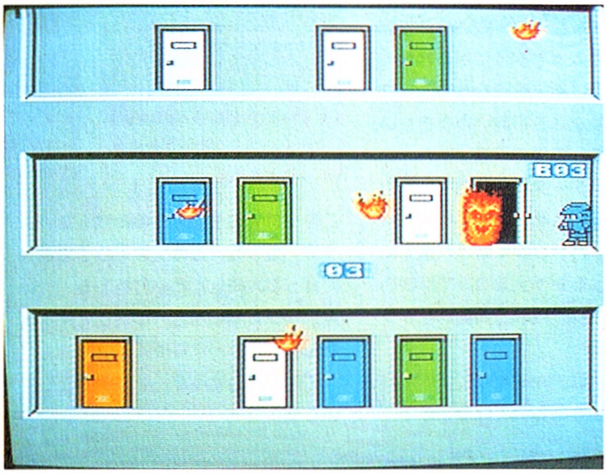
ビル内部に入るにはまず、通常画面中に出てくる〝まとい〟を取らなきゃならない。このアイテムを取った時点で、すぐに入れるからね。でも60秒というタイムリミットがあるのをお忘れなく。タイムアウトになるとドッカーンって爆発しちゃって、キャラを1つ失うことになるからね。それに〝まとい〟を取ったステージを最初からやり直さなきゃいけなくなるから、時間を効率的に使ってクリアしていこう。

ビル内部には、フワフワと火の粉が飛んでいて、ファイヤーマンの動きをじゃまするんだ。でも消すことができるから安心して! 火の粉は上下に揺れながら飛んでるんだけど、下に来た時すかさずⒶボタンを押すと、水が出て消火できる。ファイヤーマンが火の粉にあたると、持ち時間が3秒ずつ減ってっちゃうから、動きを見極めてタイミングよく消していこうね。

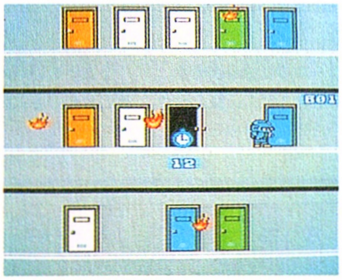
ドアを開けるときはⒷボタン。この中に、とーっても役に立つアイテムたちが隠れてるんだ。時間を5秒間停止させる事のできる〝タイムストッパー〟これを取ると、時間も止まるけど、火の粉の動きも止まる。つまり簡単にシュッて消しちゃえるってこと。他にも歩く速さが1.5倍も早くなる〝P-UPシューズ〟や、マイキャラが一人増える〝1UPコイン〟もあるからね。ただ、あんまり欲ばってドアを開けていくと、ダイナマイトや炎のおばけとごたいめーん。1キャラ失っちゃうこともあるから要注意。最終的には、2つの鍵、〝銀の鍵〟か〝金の鍵〟が取れれば無事クリアだよ!



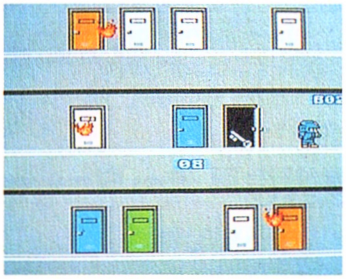
▲〝まとい〟を取ればビル内部に入れる。ゲーム内容はアクションに早変り



◀ビル内部はこんなふうにたくさんのドアが並んでるんだ。ドアの中に色々なアイテムが隠されてるんだけど、うまく選んで開けていかないと、絶対に消せない炎のおばけが出るぞ



▲アイテムの1つのタイムストッパー。5秒間、時間が停止するから便利だよ



▲文字通りクリアーのカギ。銀の鍵は室外脱出で、金の鍵は次ステージへワープだぁ

ボーナスステージでは〝1UPコイン〟を集めよう

トランシーバーでヘリコプターを呼び、うまくファイヤーマンを乗っけると消火弾を落としてくれて、クリア! なんだけどこの場合、前述したように実はまだ続きがあるんだ。ヘリコプターに乗せられたファイヤーマンは、そのまま上につれていかれて、ボーナスステージへ進むことができちゃうのよね。ここでも、プレイヤーはアシスタントを操作。ファイヤーマンが上下左右に雲の上を飛びはねながら落としていくボーナスアイテムをどんどん拾っていくことになるの。その中でも特にうれしいのが〝1UPコイン〟最高、1回のボーナスステージで6つの〝1UPコイン〟が出るから、最優先でキャッチしていこうね。もちろん他にも、50~5000点のアイテムたちがわんさか出てくるから、一気に高得点を狙えちゃうんだよ。



カセット／日本物産／4月発売／￥9800

KEIBA SIMULATION HONMEI



本命・競馬シミュレーション

春が訪れるのを一番心待ちにしているのは競馬ファンじゃなかろうか？何を隠そうこの私も、心は既に4～5月の大レースのシーズンに飛んでいる。そんな気持ちをかきたてる、罪なソフトが登場するぞ！

文／CBアサヒトウコン成沢

ファミコン用競馬予想ソフト!?如何なるシロモノか？

さて、上の見出しを見ればこのソフトがきわめて狭い（ファミコン必勝本の読者にとってという意味だが）ユーザーを対象にしているのはわかると思う。ファミコンユーザーで競馬ファンがどれほどいるか分からないが、この記事はそれらの人々を対象に進めさせていただく。なにぶん特殊な性格のソフトだけにその点はご容赦いただきたい。

ようするに、競馬の予想ソフトなのである。各種データを指示通りに入力し、架空のレースを行わせて結果を予想するのだ。パソコンではこれまでにいくつかあったがファミコンでは初の試みという（当たり前だ）画期的なソフトなのである。

ただ、競馬はデータだけですべて当たるというようなものではないので、このソフトの予想をうのみにしないように。もしも、このソフトの予想通りに買って大損したといわれても、当編集部及び日本物産は一切責任を負えませんのでそこんとこはご了解を。

では、入力するデータの説明をしていこう。

データの選択



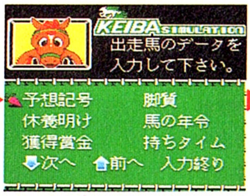
▲まずは入力するデータの種類を決める。コースデータと出走馬データとがある

コースデータ



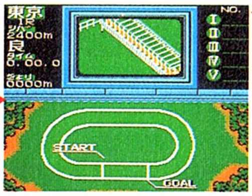
▲コースデータは予想をするレースが行われるコースについてのデータのことだ

出走馬データ

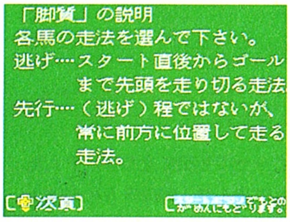


▲出走馬一頭一頭についてのデータを入力していく。この項がもっとも重要である

レース開始



▲データをすべて入力し終えたらレース開始。さて、どんな結果になることやら……



◀入力画面でスタートボタンを押すと内容説明がある

予想のコツ
入力するデータの取捨選択が大切。例えば長距離戦の場合は長距離のデータだけを入力するとか、一定期間内のデータのみを入力するなど、適切なデータを入力することを工夫するようにしよう。

■コースデータ

レースの設定	馬場状態	レースNo.	出頭数	天気
予想するレースの開催競馬場、コースの種類、回りの区別、距離を入力する。	当日のコースの状態を決める。馬場の含水量のことで、良、やや重、重、不良の4つがある。	予想するレースが、何レースに行われるかを入力する。1～12の間であろう。	予想するレースに出走する頭数を入力する。これによって、枠順も決まる。5～24頭の間。	開催される日の天気を入力する。晴れ、曇り、雨の3つから選ぶ。天気によって結果画面が変わる。

■出走馬データ

予想記号	脚質	休養明け	馬の年齢	獲得賞金
競馬新聞などの予想を入力する項目。あくまで参考に過ぎない。評価のランクは6つ。	各馬の得意なレース方法のことで、逃げ、先行、差し、追込、自在の5つに分けられる。	予想レースが各馬にとって、休養（2ヵ月以上レース間隔が開くこと）後何戦目になるかを入力。	各馬の性別と、年齢を入力する。このソフトでは、高齢馬が若干有利になっているようだ。	各馬がこれまでに得た賞金額を入力する。馬のランク分けに使う。収得賞金額で問題ないだろう。
持ちタイム	**前走タイム**	**コース成績**	**芝成績**	**ダート成績**
予想レースと同距離で出した各馬の最高タイムを入力する。タイム1360は1分36秒0のことである。	各馬の前走のデータを入力する。前走とコースの種類が異なる場合は同種の最近走を入力する。	予想レースと同じ開催地での成績を入力する。5111は1着5回、2着、3着と4着以下各1回を表わす。	予想レースまでの、芝コースの成績を入力する。数字の見方はコース成績と同じ。	予想レースまでの、ダートコースの成績を入力する。距離は関係ない。
総合成績	**負担重量**	**単枠指定**	**人気**	**馬体重**
予想レースまでの、芝、ダートあわせた成績を入力する。これに惑わされると痛い目に遭うことも。	各馬が負担する重量を入力する。騎手と馬具（鞍など）の重さのことである。	単枠指定馬が出た場合、この項目で枠順を正しく入力し直す。ない場合はノータッチでよい。	競馬新聞や、単勝オッズを参考に出来る限り正確な各馬の人気順位を入力する。	各馬の前走と予想レースでの馬体重を入力する。予想レースの馬体重が不明の場合は前走と同じに。

レース中の表示

レースが始まったら後はその画面をじっと眺めるのみである。中央上のモニター部では、先行馬が何頭か走っているのが写し出される。横にはその時点での順位が表示されている。下のトラックには出走馬の一団がごちゃごちゃした点として見える。このトラックの形はほとんど実際の競馬場と変わらないので、かなりリアルにレースの感触をつかむことができるのだ。

そして、ゴールインだ！



◀3コーナー。まだ3が先頭にいる。逃げ切りか？



◀スタート。3が先行！



◀ゴール前の叩き合い。12が抜け出して勝利をものにした

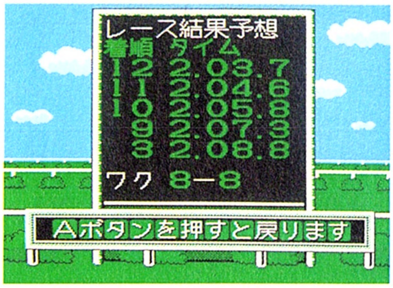
レース結果

ゴールすると、着順掲示板に、5着までの着順と、タイム、連勝の結果が表示される。もし、あまりに変な結果が出たらデータミスが考えられる。もう一度的確さをよく考えて、データを入力してみよう。とはいっても、あまりに主観的になるのも考え物だが。

下に最近のレースから2つをピックアップして予想してみたので、参考にしてほしい。結果をどう見るかはきみの自由だ。



◀ゴールイン！



▶着順とタイム、連勝番号が表示される。Ⓐで選択画面へ

では、実際にデータを入力して予想してみるぞ！

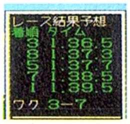
京成杯GIII・1月15日(4歳・オープン・別定重量・1着賞金3200万円)

コースデータ 中山競馬場／芝外回り／1600m／11レース

4歳馬による重賞第1弾。まだデータの少ない時期なので、あるだけすべてのデータを入力して差し支えないだろう。ただし、調子の判断は自分で行おう。

予想結果 **3−7**

3が逃げ、10が2番手。直線で8の急追及ばず3の逃げ切り



実際の結果
1. ④スピークリーズン
2. ⑩ミョウジントップ
3. ⑧マイネルブレーブ

連勝 **4−8**

枠	番	馬名	予想	脚質	休養	性・齢	賞金	持ちタイム	前走タイム	コース成	芝成績	ダート成	総合成	重量	人気	馬体重	騎手
1	1	メドレー		差し	なし	メス4	800	1600−1365	1600−1365	0001	1102	1100	2202	53kg	7	458−466	蛯名正
2	2	ヒシゲンガ		差し	なし	オス4	400	1600−1370	1600−1370	1001	1102	0000	1102	55kg	8	470−462	坂本
3	3	コハクヒカリ		先行	なし	オス4	800	1600−1384	1800−1503	0000	2113	0000	2113	55kg	10	458−456	蛯沢
4	4	スピークリーズン	×	差し	なし	オス4	950	1200−1093	1200−1093	1000	2111	0000	2111	55kg	5	440−436	安田富
5	5	ジャンボセイコ	△	差し	なし	メス4	1500	1600−1360	1600−1360	0001	3001	0000	3001	53kg	4	470−466	成島
6	6	カイエンカイオー		先行	なし	オス4	800	1400−1258	1400−1258	0000	0001	2110	2111	55kg	9	466−468	佐藤吉
7	7	ベッサーベルデン		先行	なし	オス4	800	1800−1495	1800−1495	0000	1111	1011	2122	55kg	6	472−472	東
	8	マイネルブレーブ	◎	差し	なし	オス4	400	1600−1365	2000−2046	0010	1111	0000	1111	55kg	1	486−480	柴田政人
8	9	アンシストリー	▲	差し	3戦	オス4	800	1600−1365	1600−1365	1000	1000	1210	2210	55kg	3	442−444	岡部
	10	ミョウジントップ	○	追込	なし	オス4	260	1600−1360	1600−1360	0010	1121	0000	1121	55kg	2	426−416	柴田善臣

AJC杯(アメリカジョッキークラブカップ) GII・1月22日(5歳以上オープン・別定・1着賞金5000万円)

コースデータ 中山競馬場／芝外回り／2200m／10レース

古馬一線級による中堅級のレース。データをある程度削除しないと高齢馬有利の傾向になるので注意が必要である。ここではすべての成績を入力する。

予想結果 **3−5**

7、8、2の順で先行。直線で3、5が抜け出し、5がかわす



実際の結果
1. ③ランニングフリー
2. ⑦ハワイアンコーラル
3. ①キリパワー

連勝 **3−7**

枠	番	馬名	予想	脚質	休養	性・齢	賞金	持ちタイム	前走タイム	コース成	芝成績	ダート成	総合成	重量	人気	馬体重	騎手
1	1	キリパワー	▲	差し	なし	オス5	1880	2000−2006	1800−1485	0000	4210	0001	4211	56kg	3	470−474	岡部
2	2	サニースワロー		先行	4戦	オス6	3200	2200−2144	2500−2349	0015	22111	0000	22111	57kg	5	484−482	柴田政人
3	3	ランニングフリー	◎	差し	なし	オス7	5330	2200−2129	2500−2344	0015	43214	1206	55220	57kg	1	452−450	菅原泰
4	4	ミナガワローレル		追込	1戦	オス8	4570	2200−2149	2400−2271	0132	7359	0012	73611	57kg	7	510−516	中館
5	5	イズモランド		差し	1戦	オス9	2820	2200−2144	3600−3484	3438	59620	0001	59621	57kg	10	480−474	杉浦
6	6	クリロータリー		逃げ	なし	メス6	3210	2000−2007	2000−2011	1033	1237	1002	2239	55kg	8	470−468	東
7	7	ハワイアンコーラル	△	差し	なし	オス5	2740	2000−2006	2500−2352	1001	3004	2201	5205	56kg	4	502−500	増沢
	8	コーセイ	×	差し	3戦	メス6	6850	2200−2148	2500−2350	1001	4306	1000	5306	55kg	6	452−448	大崎
8	9	タカラフラッシュ		差し	1戦	オス5	2300	2000−2021	3000−3098	0010	3213	0000	3213	56kg	9	502−514	佐藤吉
	10	レジェンドテイオー	○	逃げ	なし	オス7	6490	2200−2145	2500−2352	1014	5139	0000	5139	57kg	2	526−520	郷原

合わせれば頑躯のドワーフの重量をも上回るだろう。しかも二体になっただけ運びづらくなる。だがこの男は、その重さがまるで気にならないかのようなしっかりした足取りで歩き続けている。その姿から、何か信念のようなものすら漂ってくるようだ。とっくに限界を感じながら、俺がまだドワーフを背負っているもう一つの訳はこいつだった。

何故、この戦士は耐えていられるのか。

何故、俺の躰は悲鳴をあげているのか。

この男は忍者の俺すら足元にも及ばぬ力を秘めているのか。あの修行の数々は無駄なことであったのか。諦めようとする度にそんな思いが次々と浮かんでは消えていく。

気がつくと、もう駄目だと考えてから十数歩が過ぎている。それならばと、また歩くための気力を振り絞る。

その繰り返しが、かなり長い間続いているのだ。

この戦士がいなかったら、俺はとっくに逃げ出すか、力尽きていただろう。

何度目かも忘れてしまった〝限界〟が近づいてきたその時、俺は不吉な水音を聴いた。濠の中のどろりとした黒い水面を、何かがぱしゃりと叩く音。聴き覚えのあるその音は俺を総毛立たせた。

戦士も気づいたようだった。立ち止まり、素早く屍を肩から下ろす。

俺がドワーフをずり落とすと同時に、濠から三本の水柱が吹き出した。

「きゃあっ」

ようやく我に返った女エルフが悲鳴をあげる。

俺も叫びたいくらいだった。濠から姿を現したのは、太さがひと抱えほどもある胴を持つ巨大な水蛇・モートモンスター[*3]なのだ。

それが三匹。常に群れて行動するこの化物にしては多い数ではないが、今の俺たちにとっては絶望的な相手だ。抜き放った段平が信じられないほど重く感じられる。疲労がひどかった。モートモンスターが一斉に鎌首をもたげ、一転信じ難い速さで襲いかかってきた。

その時俺は奇跡を体験した。知らぬ間に俺は段平を捨て、素手となっている。

鞭のように伸びてくる大蛇の顎を紙一重でかわしざま、肉体だけの重さになった俺の腕は電光の如くに振り抜かれた。

大蛇の首が飛んでいた。俺の手刀が、鋭利な刃物のようにその付け根を切断したのだ。

だが、俺はこの動作を一切意識していない。躰が勝手に動いたのだ。まるで誰かに乗り移られたかのように。

気がつくと戦いは終わっていた。

残りのモートモンスターも、戦士の常人離れした剣の冴えで一撃のもとに葬られている。

エルフの呪文も怪物の動きを封じていたようだ。

一体何が俺に起こったのか？

足元に転がる大蛇の首を呆然と見つめる俺の頭の中に、どこからか不思議な言葉が響いてきた。

〝忍者の技を伝えたぞ。その技をもて、リルガミンに再び平和を取り戻せ〟

その声が誰のものであるのか、俺は瞬時に悟っていた。

俺の中に流れているいにしえの英雄の血。それが俺を助け、語りかけてきたのだ。

見ると、戦士が俺に笑いかけていた。

俺も笑っていた。

こいつも前に、先祖の霊に救われたのだろう。その血の自信が、この男の不屈の闘志を生み出していたのだ。

活力が戻りつつあった。

俺ももう、諦めようとはしないだろう。まだ見ぬ宝珠に、心は飛んでいた。

---

*1　魔人ダブルプスDavalpusリルガミンの王位を奪った背信の徒。マクグダ王女とアラビク王子に滅された。

*2　海賊Corsairガリアンと呼ばれる無法者の集団。迷宮1階を根城に近辺の沿岸を荒らし回っている。

*3　モートモンスターMort Monster海賊砦の濠を守る。ゲームの中では定位置に必ず現れて行手を阻む強敵だ。

WIZARDRY PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD 狂王の試練場

WIZARDRY LEGACY OF LLYLGAMYN リルガミンの遺産

風よ。龍に届いているか。

Written by Benny Matsuyama

それはどのようにして、造り上げられたものなのか。

今なお活動を続け、噴煙を吐き出す険しき岩山。その厚い岩盤の中に、それはあった。

洞窟と呼べる代物ではない。迷宮である。**一辺数百メートル**[*1]、全6層にも及ぶ広大な迷宮が、その山の内部に掘り抜かれているのだ。

たとえ数千の人手を使い、現在知られているあらゆる種類の魔法を駆使しようとも、百年かけて一層を完成させられるかどうか知れたものではない。

恐らくは強大な古代の魔法の力、そして人外の魔物の助力によって生み出されたものなのだろう。かつては伝説の魔導師ワードナや、忌まわしき**魔人ダパルプス**[*2]が同様の迷宮を地底に造り上げていたという。

いつの頃からか怪物とならず者が棲みつき、獣も近寄らぬ魔窟と化したこの迷宮に今、多くの若き冒険者たちが足を踏み入れようとしていた。

目指すは迷宮最上層。そこに隠されるとされる神秘の宝珠を持ち帰るべく、彼らは死を覚悟で集ったのだ。愛するリルガミンを襲う謎の天変地異の手がかりを掴むために。

この近辺を荒し回る海賊どもが迷宮内に築いた砦を、それを囲む暗い濠の向こうに睨みながら、俺たちは行進を続けていた。

俺は消耗しきっていた。身体中の活力という活力が根こそぎ奪われていくような気分だ。

いつもの俺なら、こんなことはまずない。御先祖の職業を受け継いで以来、地獄の悪魔も泣いて逃げ出すほど辛い忍者の基礎修行を何年も続けてきたのだ。すぐに音をあげるようなやわな躰は持っちゃいない筈だった。

だが、今は少々事情が違う。

俺の背には重装戦士の屍が乗っかっているのだ。ただでさえ肉厚のドワーフに鉄鎧などの防具が加わって、軽く百キロを越す重さの荷物になっている。先刻の海賊どもとの小競り合いで命を落とした仲間のひとりだ。

たかがごろつきの集まりとたかをくくって、魔法を操る連中が混ざっていたのを見落としたのがまずかった。おかげで俺たちパーティ六人は半分がくたばり、死体を背負いながらほうほうの体で逃げ出す羽目になったのだ。

死体を捨てなかったのには理由がある。

一度死んでしまった者でも、街に連れ帰りカント寺院に寄付を積めば蘇生する可能性があるからだ。俺の戒律が悪であれ、仲間を見捨てて帰ったとあってはとんでもない悪評が立つに決まっている。

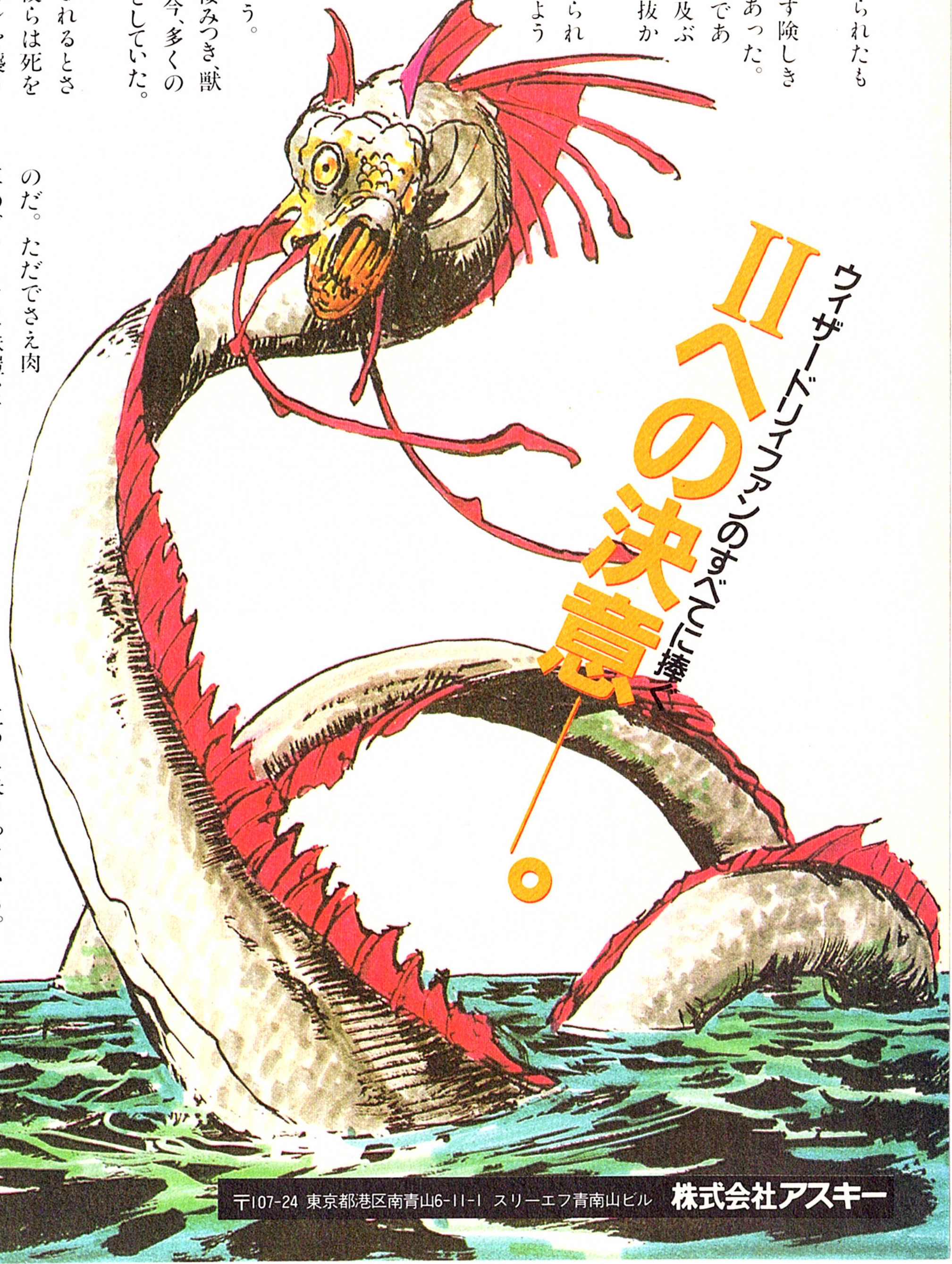
生き残っているのは俺の他、同じ人間族の戦士と華奢なエルフの女魔法使いだった。

俺は喘ぎながら傍らを歩く二人を見た。

杖より重いものを持つと身動きが取れなくなりそうなほど細身の女エルフは、俺以上に疲労の色が濃い。半ば意識を朦朧とさせながら、かろうじて躰を前に進めている。

代わりに戦士が、残る二人の仲間の死体を独りで担ぎ上げていた。

ノームの僧侶と、エルフのビショップをだ。



15球団の選手データ初公開っ!!

がんばれペナントレース!

© KONAMI 1989

TM

カセット／コナミ／2月28日発売／¥5900

待ちに待った『がんペナ』の発売日がイヨイヨ目前に迫ってきた！
つーことで、今回は全チームの選手データを大公開っ!!

全チーム240人の最新データを発表っ！

なんでもアリの超集積野球ゲーム『がんばれペナントレース』。みんなはもう、ソフトを買ったらどのチームでプレイするのかを決めちゃってるかな？　ナニ、選手のデータがわからないから、まだどのチームを選んでイイのかわからない!?　それじゃオイラが全チームの選手データを教えてあげましょう！　てなワケで今号は、15チーム16人計240人の選手データの大公開だっ!!　打者は打席・打率・ホームラン数、投手は投球フォーム・防御率を完ペキに紹介しちゃおう。チーム選びのときはもちろん、対戦相手の研究などにハバ広～く利用してくれると、とってもウレシイのだ!!

GYRUSS ジャイラス

しむら・ろまんの使い方によっては最強のチームに

打率.287(4位)　本塁打数217(3位)　防御率2.78(7位)

バッティングオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打数
1	こうや	右	.262	7
2	すころく	右	.281	9
3	れーてい	左	.313	34
4	いくら	右	.307	40
5	こうまか	左	.295	20
6	しずか	左	.338	6
7	こうちょ	右	.312	15
8	かまそら	右	.243	11
A	おおさき	左	.264	7
B	ろまん	右	.288	25
C	あみだ	右	.240	13
D	しむら	左	.297	30



防御率は、15チーム中7位とあまりさえないが、打率・本塁打数は、すさまじい破壊力を持っている。投よりも、打を中心に考えて戦うのが勝利への秘訣といえる。

ピッチングオーダー

タイプ	名前	投法	防御率
先	おいる	RO	3.10
先	さざん	RO	3.40
抑	とうまき	RO	2.16
抑	せんこう	RU	2.44

DONUTS ドーナッツ

へんしん・よりあい・うみのクリーンナップは強力!!

打率.270(10位)　本塁打数195(6位)　防御率2.55(5位)

バッティングオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打数
1	ひよこ	右	.278	17
2	つなみ	左	.225	5
3	へんしん	左	.303	22
4	よりあい	右	.331	48
5	うみ	右	.281	34
6	おとうと	右	.289	12
7	あしまた	左	.294	10
8	なかまち	右	.265	5
A	あにき	右	.224	3
B	おおつつ	左	.259	19
C	おんど	左	.239	9
D	かかおや	右	.244	11



クリーンナップのへんしん・よりあい・うみの破壊力は抜群！　投手陣は、先発をこまった中心に、抑えはこくを中心にローテーションを組み立てれば完ペキだろう。

ピッチングオーダー

タイプ	名前	投法	防御率
先	こまった	RO	2.87
先	あっくす	RS	2.60
抑	もとまち	LS	3.50
抑	こく	RO	1.21

CAPS キャップス

スイッチヒッターの俊足トリオを上手に使おう!!

打率.264(13位) 本塁打数153(13位) 防御率2.26(3位)

バッティングオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打数
1	しょう	右左	.355	3
2	うみさき	右左	.255	6
3	はしたか	右左	.242	14
4	はやかわ	左	.289	29
5	まいかあ	右	.274	30
6	つるたろ	左	.267	15
7	つーらん	右	.244	24
8	たすわた	右	.264	7
A	ひかない	左	.260	13
B	たにし	左	.234	7
C	かわら	右	.263	3
D	たかい	左	.220	2



防御率・本塁打数ともに13位と、打つほうはあまりパッとしない。しかし、うおのを中心とする投手陣は、防御率が3位とかなり良いので投手戦にもちこめれば有利。

ピッチングオーダー

タイプ	名前	投法	防御率
先	うおの	LO	1.70
先	ひっぷ	RS	2.98
抑	やまくち	LO	2.47
抑	つねこん	RO	1.88

SWIMMERS スウィマーズ

いかかわ・ろーしゃ・ひろったの重量打戦大爆発!!

打率.276(7位) 本塁打数185(8位) 防御率3.47(12位)

バッティングオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打数
1	やりくり	右左	.319	1
2	あれい	左	.271	10
3	いかかわ	右	.255	33
4	ろーしゃ	右	.318	37
5	ひろった	右	.303	36
6	すきさま	左	.275	20
7	しゅにあ	右	.208	4
8	ほった	左	.259	5
A	わくちん	左	.377	18
B	しゅうし	右	.244	6
C	にがい	右	.211	5
D	まがお	右	.267	10



チーム唯一の俊足のやりくりを出塁させれば、クリーンナップで点を取ることが可能。ただし、投手陣がイマイチなので、早めに大量点を取らないと苦しい展開になる。

ピッチングオーダー

タイプ	名前	投法	防御率
先	たけいの	RO	3.56
先	めびな	RS	2.90
抑	おかき	RO	4.31
抑	はとや	RO	3.11

WALLS ウォールズ

パンチ力はないが足を使った機動力野球は超一流!!

打率.267(12位) 本塁打数125(15位) 防御率2.96(9位)

バッティングオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打数
1	まさか	右左	.284	4
2	ちゅうし	右	.279	1
3	ひくぎ	左	.326	11
4	せんす	右	.291	39
5	ぱんち	右	.330	24
6	ふろしき	右左	.237	9
7	やしろ	右	.231	20
8	いちうみ	右	.279	4
A	わかめ	右	.236	8
B	わりはし	右	.224	2
C	かった	右左	.255	2
D	おとむら	右左	.229	1



打率・本塁打数・防御率と、どれを見てもあまりパッとしないチーム。ただし、俊足ランナーが多いので、足を使った機動力野球に徹すれば勝てないことはない。

ピッチングオーダー

タイプ	名前	投法	防御率
先	けんそう	RO	3.05
先	にら	LS	3.79
抑	さっとふ	RO	2.65
抑	なかうみ	RO	2.34

TARGETS ターゲッツ

むーんをスタメンに入れれば打力はグーンとアップ!!

打率.264(13位) 本塁打数156(12位) 防御率3.70(13位)

バッティングオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打数
1	こーおの	右左	.252	9
2	さだ	右左	.283	2
3	あけみ	右	.280	27
4	ふしやま	右	.267	30
5	てておお	左	.277	12
6	みと	右	.258	9
7	ひろった	右	.246	5
8	そとの	左	.239	6
A	やどり	右	.258	7
B	あたりや	左	.277	4
C	めえー	右	.218	14
D	むーん	右	.312	31



打率・本塁打数がかなり低いので、むーんをかならずスタメンに入れてあげよう。これだけでも打線に活気が出てくるからネ。投手のローテーションはひのきお中心に。

ピッチングオーダー

タイプ	名前	投法	防御率
先	ひのきお	RO	2.66
先	うみだ	RS	4.72
抑	そとだ	LO	3.88
抑	なかよし	RS	3.56

LIGHTERS ライターズ

投打のバランスが良くとれた超エリートチームだ!!

打率.296(3位) 本塁打数199(5位) 防御率2.94(8位)

バッティングオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打数
1	こらお	右左	.309	8
2	おたべ	左	.259	9
3	あみらま	右	.298	42
4	りよわら	右	.288	35
5	きしげ	右	.285	25
6	はとや	右	.255	15
7	ぼんく	左	.266	39
8	ようじ	右	.261	7
A	まつたけ	左	.245	2
B	にちおら	右	.232	8
C	とよしま	右	.250	4
D	ひろしま	右	.266	5



打率.296、本塁打数199本とかなり良いので、どちらかといえば打中心チーム。特にあみらま・りよわらの破壊力は絶大。下位打線のぼんくもイザとゆーとき役に立つ。

ピッチングオーダー

タイプ	名前	投法	防御率
先	かっこー	RO	2.31
先	になべ	RO	3.11
抑	よんりん	LO	2.81
抑	おおもり	RO	3.54

BUBBLES バブルス

ズラリと続く中距離ヒッターと高い防御率がウリ!

打率.259(15位) 本塁打数188(7位) 防御率2.51(4位)

バッティングオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打数
1	おいしい	右	.252	13
2	あれい	左	.313	12
3	ふらいや	左	.315	36
4	ととそん	左	.269	28
5	すすきの	右	.242	22
6	かなまち	右	.277	18
7	しきまき	右	.210	3
8	やまうえ	右	.226	2
A	やつはし	左	.282	16
B	はだか	右	.251	13
C	あわひえ	左	.233	11
D	むろから	右	.239	14



防御率が4位となっているので、どちらかといえば投手中心のチームといえる。ただし、1番から6番と代打全員が本塁打数10本以上なので、パンチ力はかなりある。

ピッチングオーダー

タイプ	名前	投法	防御率
先	あわや	LO	2.51
先	このー	LO	2.54
抑	まさき	RO	3.10
抑	よっしゃ	RO	1.88

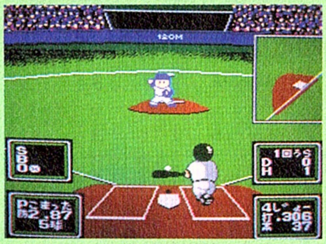
HARPS ハープス

防御率は最低だが、それをカバーできる打線がある

打率.277(6位) 本塁打数159(10位) 防御率4.03(15位)

バッテングオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打数
1	さしき	左	.287	20
2	ゆかんた	右	.290	13
3	ばなな	右左	.319	25
4	じょー	左	.306	37
5	やとまと	左	.321	18
6	きしめん	右	.263	12
7	よんだ	右	.271	9
8	かわら	右	.224	2
A	こうら	右	.268	6
B	たかなき	右	.259	7
C	やわむに	右	.273	5
D	かいわ	左	.244	5



別にコレといった特徴のない平凡なチーム。ただ1番～7番までが中距離ヒッターといえるし、それなりに足もあるので機動力野球をすることができるのが救いだ。

ピッチングオーダー

タイプ	名前	投法	防御率
先	ふじお	RO	3.75
先	そとかす	RS	4.20
抑	にみさわ	LS	4.63
抑	いのした	RO	3.54

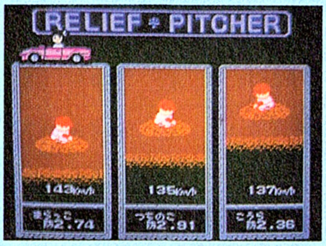
FLOWERS フラワーズ

投打ともにどれをとってみても平凡なチームだ!

打率.271(9位) 本塁打数174(9位) 防御率2.63(6位)

バッテングオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打数
1	しもうた	左	.265	8
2	しらん	右左	.278	10
3	ぶるー	右	.322	33
4	とーすた	左	.319	24
5	ちいしま	右	.279	21
6	ふろや	右	.260	18
7	あむら	右	.255	13
8	まんなか	右	.280	16
A	ふたまた	右	.235	6
B	せびろ	右	.220	2
C	てるしま	右	.277	14
D	こからし	右	.256	9



打率・本塁打数のレベルは全体的に低いといえる。だが投手陣のほうは、エースのきささきを中心に、抑えのつちのこ・こうらがかなり活躍してくれることだろう。

ピッチングオーダー

タイプ	名前	投法	防御率
先	きささき	RO	2.49
先	まらっこ	RO	2.74
抑	つちのこ	RO	2.91
抑	こうら	LS	2.36

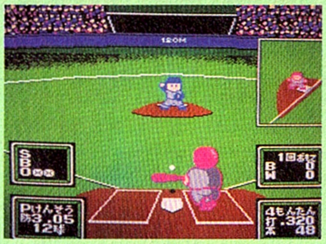
BRAINS ブレインズ

投手陣に頼るな！ 本塁打で大量得点を狙えっ!!

打率.274(8位) 本塁打数207(4位) 防御率3.79(14位)

バッティングオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打数
1	ふくわら	右	.327	9
2	まつげ	右左	.330	19
3	ぞーま	右	.295	35
4	もんたん	左	.320	48
5	よしむね	右	.311	30
6	ふずい	左	.277	13
7	おーもり	右	.235	11
8	ふぐた	右	.226	8
A	べあー	左	.262	12
B	ゆのみ	右	.237	6
C	たたなし	右	.220	9
D	もとない	右	.251	7



防御率は、3.79と最低レベルなので投手陣にはあまり期待できない。しかし、ぞーま・もんたん・よしむねのクリーンナップは、すさまじい破壊力なので頼りになる。

ピッチングオーダー

タイプ	名前	投法	防御率
先	やきおり	RO	4.28
先	ほほいの	LO	3.06
抑	たとお	RO	3.12
抑	やまうに	RO	4.69

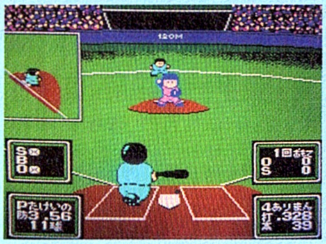
OLIVES オリーブス

打のありまん・投のくしきまだけが頼りのチームだ

打率.268(11位) 本塁打数142(14位) 防御率3.19(10位)

バッティングオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打数
1	にんまら	右左	.261	5
2	よかった	左	.253	9
3	あんこう	左	.295	15
4	ありまん	右	.328	39
5	たかさん	右	.339	16
6	ふろかわ	右	.240	15
7	はめたか	右	.249	8
8	みかみ	右	.244	10
A	おたへ	左	.245	12
B	かみうみ	左	.267	3
C	たとお	右	.250	8
D	たんもり	右左	.249	2



打率・本塁打数・防御率、どれを見てもパッとしない情ないチーム。唯一勝てる望みがあるとすれば、打撃陣のありまん、投手のくしきまを上手に使いきったときだけ。

ピッチングオーダー

タイプ	名前	投法	防御率
先	あっすう	RO	3.52
先	まさかり	RO	3.96
抑	おおかわ	RU	3.48
抑	くしきま	RO	1.79

コナミゴエモン隊

ユニークなチームだけど実力は実質的にNo.1だっ!!

打率.303(2位) 本塁打数404(2位) 防御率1.05(1位)

バッティングオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打数
1	おばな	左	.249	5
2	たなはし	右	.343	29
3	さかい	左	.401	63
4	きりた	左	.359	55
5	うちだ	右	.373	53
6	まつうら	右	.333	39
7	くわな	右	.289	7
8	とみた	右	.319	47
A	おばせ	右	.401	47
B	らん	右	.315	27
C	まつもと	右	.307	13
D	はやま	右	.319	19



もう誰が見たって文句なしの、スーパーモンスターチーム。1番おばなをおばせに、7番くわなをらんに変えれば、どっからだってホームランを狙うことができるのだ。

ピッチングオーダー

タイプ	名前	投法	防御率
先	さとちゃ	LO	0.95
先	しょう	RO	0.71
抑	おがわ	RO	1.23
抑	なかさか	LO	1.31

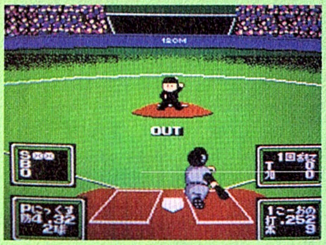
コナミくろこ隊

せめてもの取りえは打率だけのオリジナルチーム!!

打率.278(5位) 本塁打159(10位) 防御率3.24(11位)

バッティングオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打数
1	じゅん	右左	.261	3
2	はなてん	右	.281	3
3	ひろりん	右	.311	23
4	たおい	右	.333	33
5	すけまろ	左	.269	19
6	BUG	右	.241	11
7	たかくん	左	.263	5
8	ういっち	右	.273	11
A	MA	右	.281	13
B	すてんく	左	.215	22
C	かんかん	右左	.325	7
D	ちえねん	右	.281	9



打率は、.278とまあまあだが、本塁打数30本以上がたったのひとりと、本塁打数に関しては少～しさみしい気もする。投手陣は、先発よりも抑えのほうが頼りになる。

ピッチングオーダー

タイプ	名前	投法	防御率
先	にっくす	LO	4.32
先	はらぴ	RS	3.41
抑	たっち	RU	2.81
抑	もりりん	LS	2.41

特別チーム『OLD STAR』の選手データも教えちゃう!!

『オールスターモード』だけの特別なチームだ！

『がんペナ』のチーム選択は、モードによって選べるチーム数が違うってゆーのは、もうみんな知ってるよネ!? ペナントレースモードでは12チーム、オープンモードでは、それ＋ゴエモン隊・くろこ隊のコナミオリジナルチームがふたつ加わり計14チーム。オールドスターを選びたいなら、『PENNY LEAGUE』『CENT LEAGUE』の選抜チームと戦うオールスターモードってゆーようにネ。

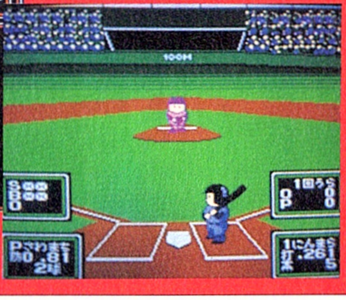
だから、打率・本塁打数1位、防御率2位とゆー特殊なモンスターチームでも、そうカンタンには勝てないようになっているんだ。

データ的に見ると、こんなにすご～いチームなんだから、せめてオープンモードでもイイから使ってみたい気もする。たぶんゴエモン隊と試合をしても、圧倒的なパワーで勝てると思うだけにチョッピリ残念。



▲いたてんと投手陣を除けば、選手全員がホームラン数20本以上もあるのだっ!!

▼特にさわまちは、速球のスピードがMAX 181km/hもある超豪速球ピッチャーだ！



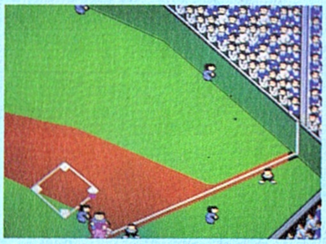
OLD STAR オールドスター

なつかしい？ 選手がイッパイのモンスターチーム

打率.330(1位) 本塁打数449(1位) 防御率1.27(2位)

バッティングオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打数
1	いたてん	左	.293	16
2	こうかく	左	.383	33
3	きんぐ	左	.355	55
4	ちょう	右	.353	37
5	やわほと	右	.336	44
6	とおった	右	.343	35
7	ののむら	右	.320	52
8	ししが	右	.333	20
A	なかよし	右	.298	36
B	ふちゃん	右	.303	45
C	あいあん	右	.329	32
D	こすぎ	右	.306	44



本塁打数30本以上が10人もいるモンスターチーム。さすがに打率・本塁打数ともに1位はだてじゃない。投手陣も防御率2位とスゴイがスタミナ不足がタマにキズ!?

ピッチングオーダー

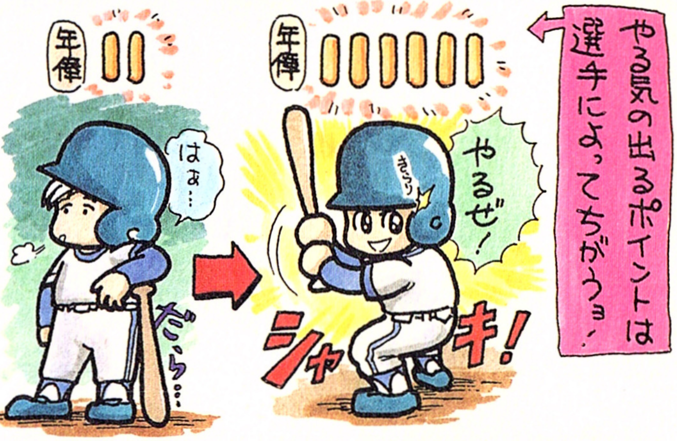
タイプ	名前	投法	防御率
先	かんだ	LO	1.73
先	かみさま	RO	1.06
抑	さわまち	RO	0.81
抑	とこなつ	LO	1.47

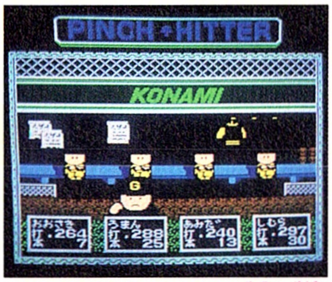
ペナントレースモードでは選手のデータが変化するのだ!?

年俸を上げれば上げるほどデータは変わってくる！

ペナントレースモードでプレイをすると、運営金と年俸とゆーのが出てくる。この年俸は、ポイントで各選手に振り分けることができるんだ。そうすると、年俸を振り分けられた選手は、パラメータの数値は変わって、その選手の能力がアップする。つまり、お金をたくさんやれば、その分やる気も出てくるってゆーワケ。だから試合に勝って年俸が入ったら、テキトーに各選手に振り分けちゃえ、とゆーことは絶対にやめよう。ここ一番に打ってもらいたい選手や、このピッチャーにはもっとがんばってもらいたい、なんてことをちゃ～んと考えて振り分けるようにしなくちゃネ！

それから年俸のポイントは、入ったらスグに振り分けなきゃダメ！ とゆーものではないので、あるていどたまってから、好きな選手に振り分けることもできるのだ。ただし、その場合は次の試合の運営金がイッキにドカーンと上がるので、所持金にはくれぐれも注意しよう。あとはキミ自身の好みによって各選手の能力を育てよう。

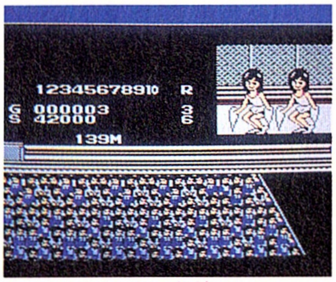


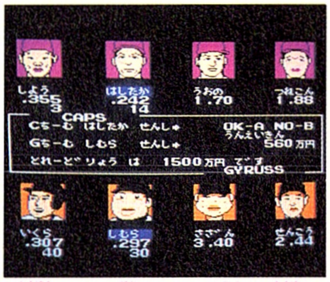


▲たとえばGチームのろまん。打率と本塁打数がまあまあなので年俸をあげてみる…



▲年俸の有効なポイントは、各選手によって違うがとりあえずろまんには4ポイントを


▲すると今まであまり活躍しなかったのがウソのような活躍ぶりを発揮してくれるぞ


▲年俸は、この他にトレード料にも関係があり、年俸が上がればその分高くなるのだ





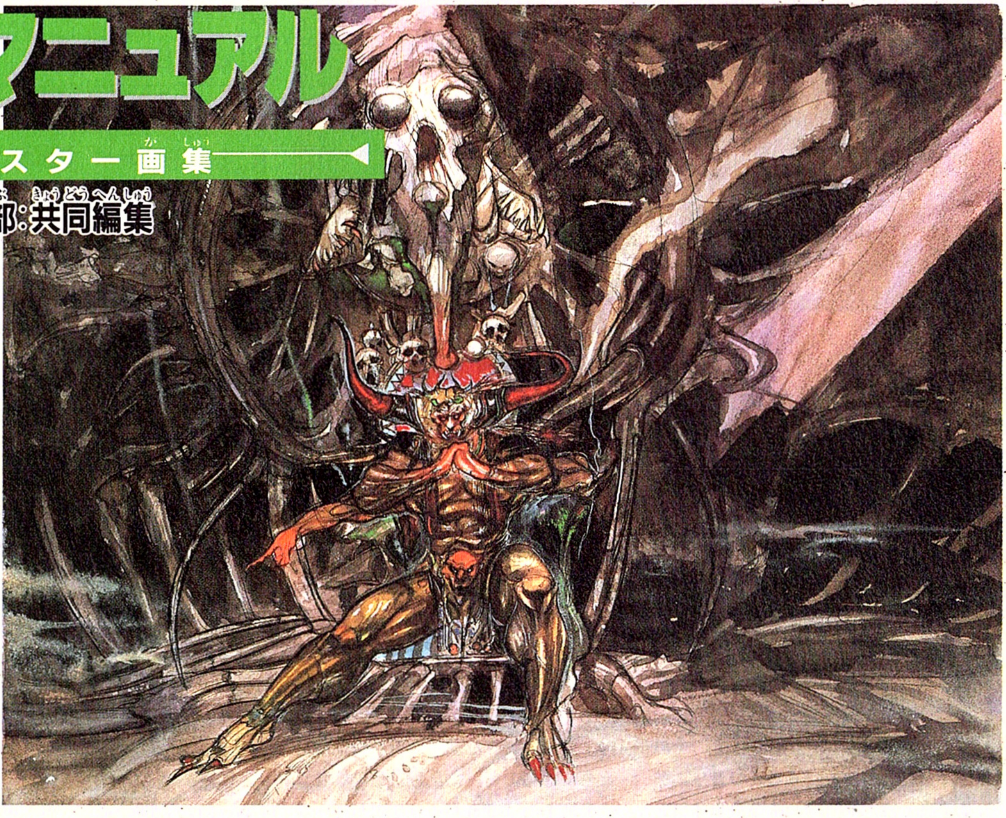
興奮のファイナルファンタジービジュアルワールド!!
天野喜孝ファンタジーワールドの世界!!

ファイナルファンタジー モンスターマニュアル

天野喜孝モンスター画集

スクウェア、ファミコン必勝本編集部:共同編集

モンスターの権威 北枕 獲:解説





★大画面で大迫力のグラビアイラストと興奮のサイドストーリー
★詳細モンスターカタログ
★天野喜孝プロフィール



B5特大判/全96頁/予価980円

3月下旬発売予定

予約受付中 ●アンケートハガキの横に注文書がついてます。

JICC出版局


コミック版
邪聖剣ネクロマンサー
■前田俊夫・作
■ターミネータ辻・監修
■定価880円
■2／22発売
JICC出版局
おおッ 黒雲がわれ 一条の光が……
ここか…?
ああ… そうらしいぜ
浮きあがるぞ 体が……!!
うあああ…
どこへ運ぼうというのだ…?
俺が一番のり
こ…これが天空迷宮か…!?
すげエ!!
ドドーーー
数十分で崩れ落ちる前に3つの聖杯を捜し出すんだ!!
行くぞ!
モンスターだったのか!?

お待たせしました!!

スーパーマリオブラザーズ3のすべて 完全必勝本 PART・2

フライデースペシャル特別版



B6大判が使いやすいと大好評!!

常識破りのスーパーテクニック、47種類も大公開、すべて見せますマリオの奥の奥!あなたにも見せてあげよう、感動のエンディングシーン!!

定価580円
発売中

Wizardry 小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春

ベニー松山著／定価980円／発売中



ゲームを越えた臨場感
と肚をぬく展開
リアルな心理描写
コンピュータ世代が待ち望んだ
刺激的文体で綴る
新感覚の冒険小説の誕生だ

コミック版 ウィザードリィ

石垣環・作/ベニー松山・協力/定価880円/発売中

俊英・石垣環の華麗なペンが描き出す冒険者達の愛と夢と死。いよいよ佳境に!
待ちわびた第2巻、発売と同時に大反響!

第1巻▶邂逅編





第2巻▶死闘編

第3巻▶黎明編▶4月発売予定

ファミリースタジアム'88のすべて



テクニックを超えた
㊙データの数々
これを使えば最強の
プレイヤーになれる!

この本を読めば、ファミスタのすべてがわかる!!史上最大のファミスタ事典!!これが1000万人のファミスタファンに贈る驚異のデータブックだ

定価580円／発売中

TVゲーム 怪物イラスト大事典



監修▶北枕獲

102大怪物が君に迫る!

いま開く愛すべき怪物の世界!!これまでにTVゲームに登場したモンスターを系統分類。これさえ読めば、君はモンスター博士だ。

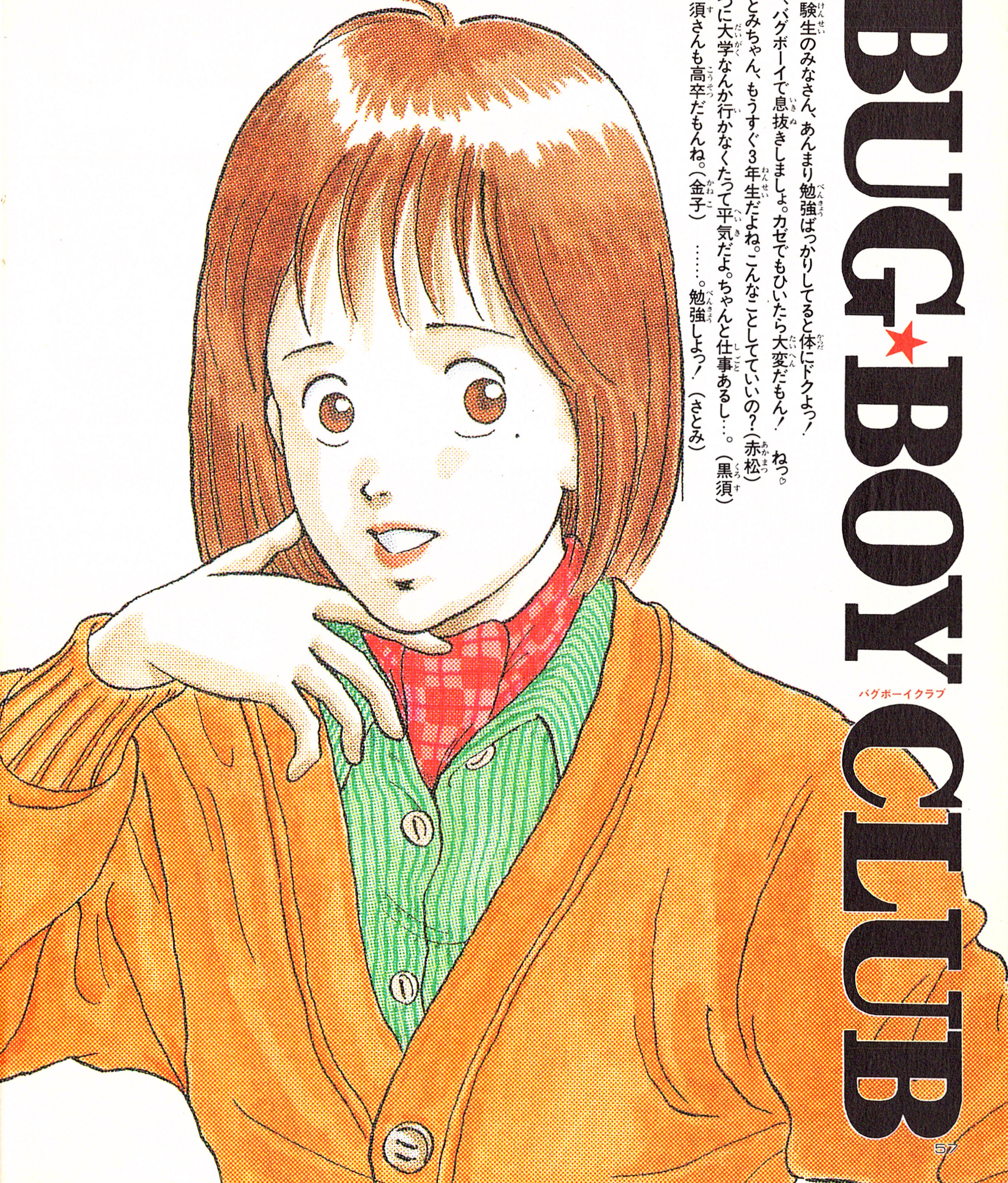
定価780円／発売中

JICC出版局

BUG★BOY CLUB

バグボーイクラブ

受験生のみなさん、あんまり勉強ばっかりしてると体にドクよっ！
さ、バグボーイで息抜きしましょ。カゼでもひいたら大変だもん！　ねっ♡
さとみちゃん、もうすぐ3年生だよね。こんなことしてていいの？（赤松）
べつに大学なんか行かなくたって平気だよ。ちゃんと仕事あるし…。（黒須）
黒須さんも高卒だもんね。（金子）　……。勉強しよっ！（さとみ）



5 やっぱりあったぞウラ面!!



❶⬅最初に〝ルシファーとのたたかい〟のシナリオを選ぼう。かなりムズかしいけど、オモシロいからきっとハマるぞっ!!





❷➡さあ、もうひと息でルシファーを倒せるトコロまできた!! 味方には最強のモンスターがついてる!

❸⬆やった!! ついに勝ったぞ! アトランティス大陸を魔族の手から解放したキミこそ、王の中の王といえるのだっ!! 感動のエンディングとはこのこと!?





❹⬆ルシファーが消えて、あとには「WAR IS OVER」という文字が出るぞっ!! このままじっと、20分〜30分くらい待ってみよう…!!

❺⬇おおっ!! 画面の文字がいきなり〝PRESENT FOR YOU〟に変わったぞ!! プレゼントって、いったいなんだろう?



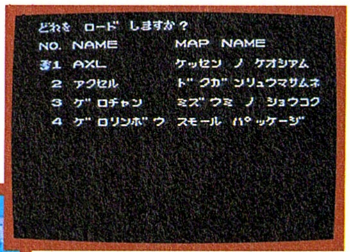


❻⬅そこでスタートボタンを押してみよう。おおっ!! ウラステージ出現! 大陸全体が伊達政宗のカッコをしている変な面なのだ

キング・オブ・キングス

隠れ面 | 神奈川県・小林克将

いえ〜ぃ!! ついに『キング・オブ・キングス』のウラ面が見つかった!! 小林のカッちゃん、オマエはえらいっ!! ルシファーとの苦しい戦いが終わって、やったね♡とウカレるのはまだ早いのだ。その上、ウラステージ名が〝ドクガンリュウマサムネ〟!! ナムコのゲームって、こーゆーオアソビ精神があるからたまらないね!! もしかしたら、ほかのゲームにもこんなウラ面があるかもしれないぞ!



❽⬆戦う前にセーブをしておけば〝ドクガンリュウマサムネ〟のステージはいつでもプレイできる。楽しさ2倍!!



❼➡じゃあ、もう1度戦いだ。それほどムズくはない

5 スーパーバグにはソフト5本
お口あんぐりビシバシ技にはソフト5本のプレゼント。もっとすごけりゃ10本だっ!!

3 ハイパーバグにはソフト3本
スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本。アスキースティックでもOKだよ。

2 すぐれた技にはソフト2本
小技だろうと技は技。すぐれた使える技ならリッチに2本プレゼントしちゃうぞっ!!

1 ふつうの技にはソフト1本
なさけなくても使える技、楽しめる技ならなんでもOK。ソフトを1本プレゼント!



おまぬけ技でも特製バッジ
おまぬけな技を送ってくれた人には、バグボーイ特製のバッジをプレゼントだぁ〜!!



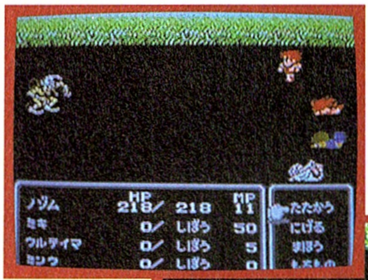
3 武器を持ちかえて、レベルアップだ!!



ファイナルファンタジーII
お得技　宮崎県・栗田聖子

経験値のないRPG『ファイナルファンタジーII』はサイコーだね。戦闘でレベルが上がるなんて新鮮珍味のオイシサ!! でも、けっこうレベル上げでイライラなんてこともあるんだよね。そ～んなときに使ってほしいのが、このワザ!! 両手の武器と盾を持ちかえるだけで、キャラのレベルがアップ!!

❶⬅武器や盾、"ちから"や"すばやさ"のレベルが低いキャラを選ぼう。ただ、HPが低すぎると戦闘中に死んじゃう場合があるので要注意!



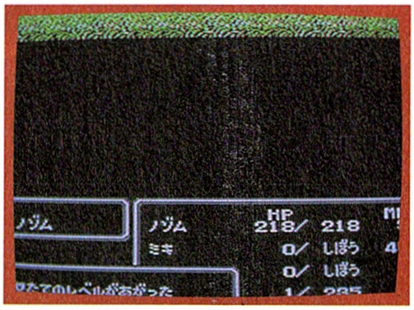
❷⬆戦闘になったら、選んだキャラ以外の仲間には悲しいけど死んでもらおう



❸➡敵を1匹だけ残して、きき腕に盾、反対の腕に武器を持たせてみようっ!!



❹⬅あとはAボタンをずっと押しっぱなしにしてればいい。お互いの攻撃は、ほとんどミスだけど気にしないこと。もし、途中で敵が逃げたらもう1度トライ!!



❺⬇10～15分くらいたったら、武器をきき腕に持ちかえて敵を倒そう。勝つと武器や盾、"ちから"や"すばやさ"などのレベルが上がってるのだ!! ラッキー♡

2 盾を上手に使って熟練度を増やそう!!



❷➡次に、両手に盾を装備させてみよう。どんな種類の盾でもOKなのだ。持っていなかったら、どこかの町で買ってきてもいいね!!

ファイナルファンタジーII
お得技　高知県・西川龍馬

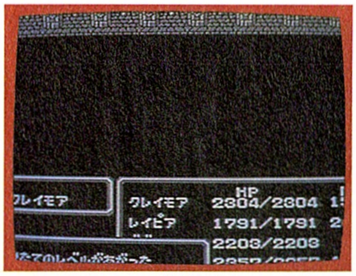
盾なんて、あまり使わなくたってダイジョーブ。などと軽く考えてると痛いめにあうのだ。そこで、盾のいちばん上手な使い方を教えてあげよう!! これで盾の熟練度を思いっきりアップアップね!!

❶⬅"ステータス"コマンドで盾の熟練度を確認。現在はレベル8になってるね





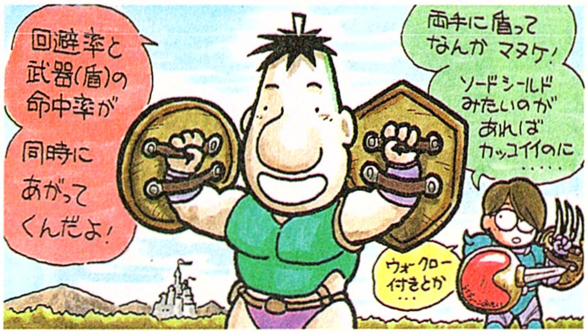
❸⬆戦闘シーンになったら、両手に盾を持ったまま攻撃してみよう。どーゆーわけか、けっこうヒットするんだ



❹⬆戦闘が終わると、盾のレベルが上がった!! やったぜ!

❺⬇トーゼンのことだけど、盾の熟練度があがれば回避率も上がるのだ。知ってた?





③ サウンドモード見っけ!!

半熟英雄
コマンド技　東京都・重松淳

『半熟英雄』のサウンドモードを発見！ ちょっちややこしいから、ゆっくりやろう。操作は全部IIコンで。タイトル画面が出たらⒶボタンを押したまま、Ⓑボタンを2回押します。Ⓑボタンはそのままで、Ⓐボタンを1回、Ⓐボタンそのままで、Ⓑボタンを1回押します。Ⓑボタンを押したまま、Ⓐボタンを放して✚ボタンの右を押して終了!!



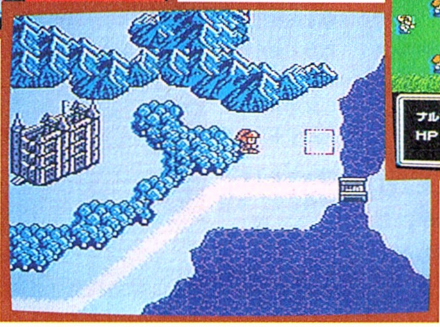


曲順	曲名（何の曲か）		
1	フィールドマップ（春）	11	全土統一
2	〃（夏）	12	おめでとうございます
3	〃（秋）	13	戦闘
4	〃（冬）	14	エッグモンスター（中LV）
5	たまご音頭	15	将軍雇用
6	エッグモンスター（低LV）	16	戦闘開始
7	〃（高LV）	17	豊作 etc…
8	英雄の最期	18	凶作 etc…
9	セーブするとき etc…	19	戦闘終了（勝利）
10	今月のイベント	20	〃（敗北）
		21	タイトル画面



①➡IIコンの✚ボタンの上下で音楽を変えられる。画面は変化しないよ

②⬆戦闘シーンの音楽は、兵士同士の戦い1曲とエッグモンスターを使った時の3曲とに分けられる。モンスターのレベルによって、3段階になっているというコリようノ



③➡フィールド画面では、季節によって背景の色が変わると同時に音楽も変わる。やっぱり、冬とゆうのは静かな曲が似あうのですね



④⬆イベントはイロイロあるけど、なんといってもケッサクなのは〝タマゴ音頭〟。タマゴコマンドを使うと、将軍や兵士がタマゴの回りをくるくると回って踊り出すのじゃあっ!!

① じっとしてても1UP

ロックマン2
お得技　島根県・須田恭男

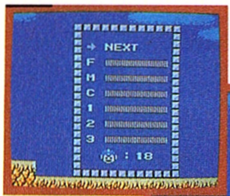
なんとか、8体のボスロボットをやっつけたものの、Dr.ワイリーの面がムズかしいっ!! と感じてる人にオススメの技。面の最初で残り人数を増やせるってのがウレシイところ。これで、Dr.ワイリーの要塞へ安心して乗り込めるぞ!!



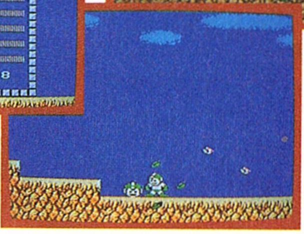
①⬅8体のボスロボットを倒して、Dr.ワイリーの要塞へ向かうのだっ!!



②⬆スタートしてすぐにピピが現れる。すかさずウッドマンの武器を使おう。じっとしてても敵は全滅してくれるぞっ!!



④➡4、5分もいれば、残りの人数もガバッと増える。さあ要塞へGO!!



③➡1UPマークはもちろん、ライフや武器の回復アイテムが山ほど出る!! 全部取って最後の戦いに備えておこう!!

① スクワームで1UP!!

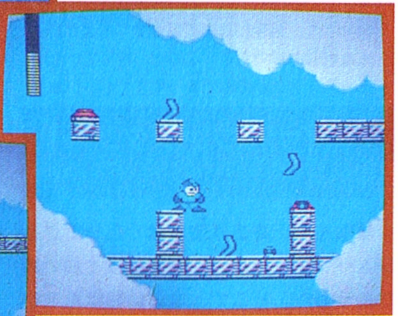
ロックマン2
お得技　三重県・川田初

いやぁ、『ロックマン2』はムズかしいっ!! こんだけムズいと、1UPアイテムがどーしても欲しくなっちゃうのはトーゼンのこと。で、ついに見つけたのがこの技!!

①⬇まず、エアーマンのステージへ行ったら、ゴブリンやプチゴブリンをかわして先へ進め！



②➡スクワーム発見!! 細長いウネウネした奴をはき出すから、持ってる武器でそいつをどんどん倒そう!!



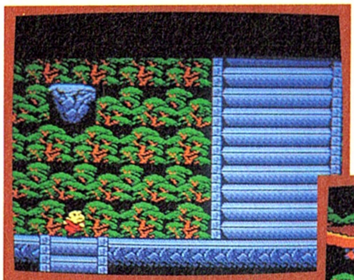
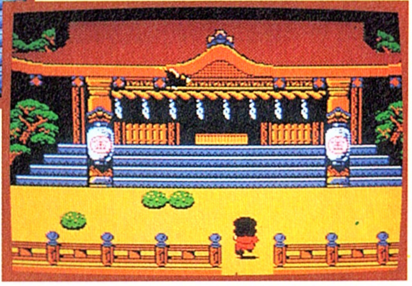


③⬅ライフや武器のエネルギー回復アイテムや1UPマークが出たら、残らず取ろうね!!

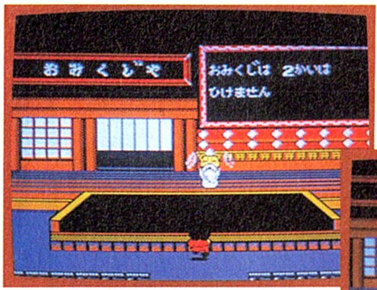
1 おみくじを2回ひこう!

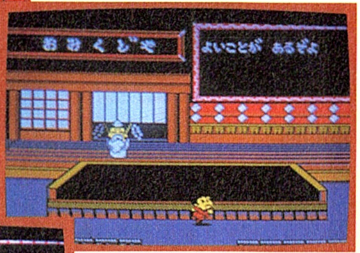
がんばれゴエモン2
お得技 徳島県・ヒボタンのお竜

日本全国を旅する「がんばれゴエモン2」。各地にあるおみくじ屋では、キミの運勢を占ってくれるのだ。大吉だと小判、凶だと岩が上から降ってくる。普通は1回だけしか、おみくじをひけないんだけどこのワザを使えば2回ひくことができるんだ。大吉を2度ひけば、キミはイッキに大金持ちに変身!!

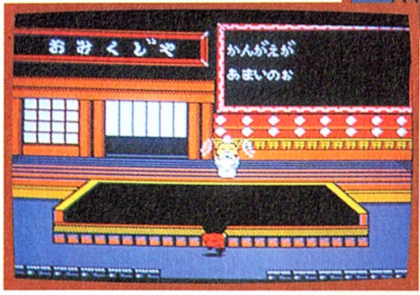



❶⬆まず、讃岐へ行って神社へ向かおう。長い階段を登っていく途中にも敵はウヨウヨ出てくるぞ!! 注意していこうね!!
❷➡神社の横のおみくじ屋へ入ると、神主さんがキミの運勢を占ってくれるぞ!! 結果は気にせず思いきってひこうぜっ!!





❸⬅おみくじを2回ひこうとすると断わられてしまう。この時、IIコンのマイクに向かって「ひかせてくれ〜」と叫ぼう!
❹⬇すると、心のやさしい神主さんは、ちゃんとひかせてくれる。大吉がでたぞ!
❺⬇3回目もひけるのかな? と思ったら、世の中そんなにウマくはいかない…

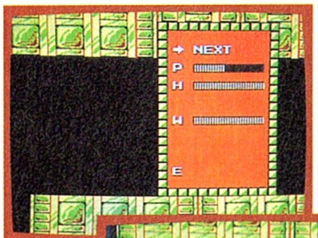


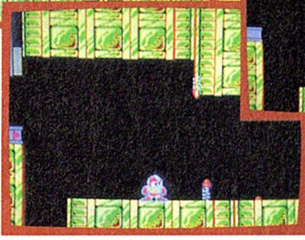
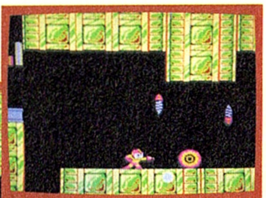


2 強力ファイヤー発見!!

ロックマン2
お得技 北海道・道中貞男

みんな、『ロックマン2』はどこまで進んだ? なんてったって、ボスロボットを倒すたびに新しい武器が手に入るってのがイイね。ボスロボットはどれも強いけど、この強力ファイヤーを使えばかなりラクになるはず。エンディングだってホラ、もうすぐそこだ!!



❶⬆まずはヒートマンを倒してHマークの武器(ファイヤー)を手に入れる
❷⬅次にめざすステージに乗り込んだら、さっそくヒートマンの武器を使おう。その時、3〜4秒間Bボタンを押しっぱなしにして放すと…!!
❸⬅なんと超強力なファイヤーが撃てるよーになるのだ!! こりゃお得!!

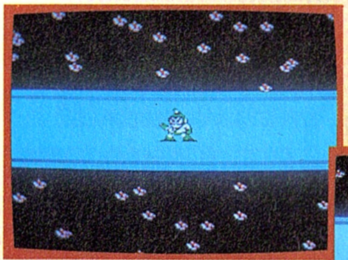
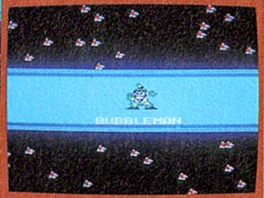
1 なぜか星が敵に変化!?

ロックマン2
バグ技 秋田県・石井達治

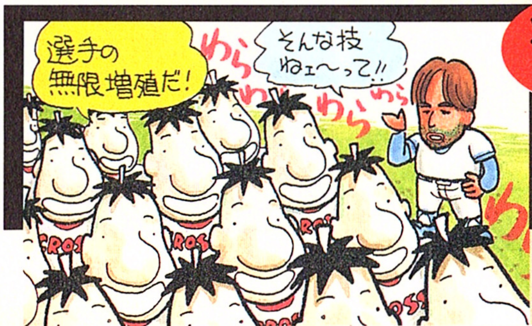
さすが2M!! 個性的なキャラクターを見てるだけでも楽しめちゃう『ロックマン2』!! 変てこりんなキャラが出てくるたびに、どびゅえ〜と大笑いしてる人もいるんじゃないかな。このバグ技も爆笑モンだからゼヒやってみてね!!



❶➡ステージ選択画面でスタートボタンと同時にⒶボタンを押してみよう

❷⬆Ⓐボタンを押しっぱなしにすると、あら不思議、普通なら星が出てとてもキレイな背景なのにビビがうじゃうじゃ!!
❸⬅ビビは玉子を落とさないけど、ボスキャラはいつもと同じくポーズを決める



次号のお題 がんばれペナントレース!

流行に取らわれない人気を誇る野球ゲーム。今回はその中から「がんペナ」を取りあげてみた。どの野球ゲームにもあるていどの技はあるもの。プログラムであらかじめ入れられたものに限らず、完璧なバグ技も探し出して欲しいものだっ! つーことでみんなのハガキ待ってるぞっ! もちろん他のソフトの技も忘れずに送ってきてくれよなっ!

BUG★BO

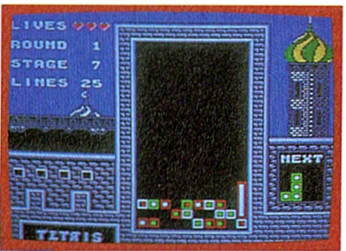
1 ブロックが止まった!!

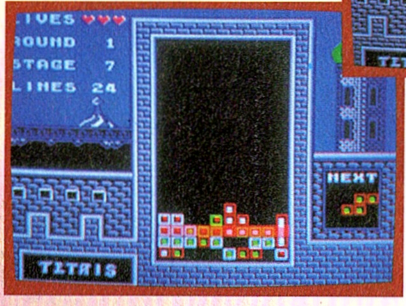
テトリス
お得技　鹿児島県・ネコのイス

単純なゲームほどオモシロイ、なんてよく言われるけど『テトリス』はその代表選手だね!! でも、先のステージへいくたびにブロックの落下が速くなるし、障害は多くなるしとナゲいてる人、もうダイジョーブ!! このワザを使ってラストの花火を一目見ちゃおう!!



①⬅スタートボタンでポーズをかけると画面は見えず





②⬆でも、Ⓐボタンでブロックを落とした時に、Ⓐボタンを押しっぱなしにしていると…。おおっ!! なぜかポーズ状態になってるぞ!!

③⬅Ⓐボタンを放すまで、次のブロックが上に出てこないから、じっくり考えることができるのだ!!

1 かくしコマンド2つ!!

東方見文録
コマンド技　埼玉県・マグマ大使

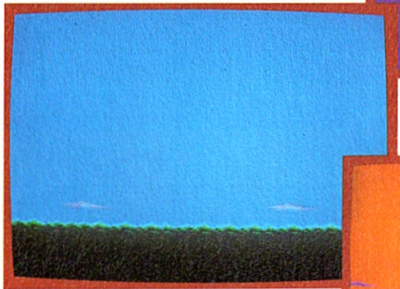
ちょっぴりエッチなAVG『東方見文録』のサウンドモードを発見!!「のびたの音楽の友」なんてゆータイトルが笑えるのだ。ほんでもって、音楽もミョーにヘン!!



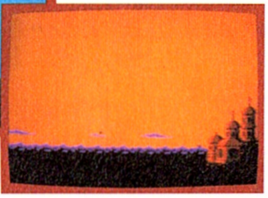
①➡IIコンのⒶボタンを押したまま本体の電源ON!!



②⬆すると、IIコンのⒶボタンでBGM、Ⓑボタンで効果音を選べるぞ



③⬆IIコンのⒷボタンを押したまま本体の電源を入れると、大きな平原が現れるっ!!

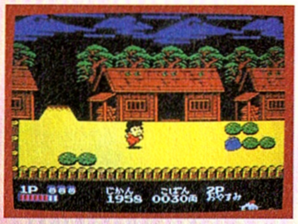


④⬅スクロールしていくと、なぜか教会が出現!!

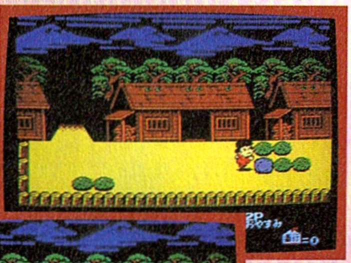
1 こばんが無限に出現!!

がんばれゴエモン2
お得技　新潟県・増元智恭

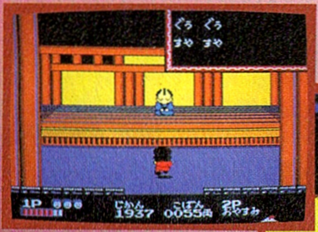
どーしても欲しいアイテムが高くて買えないときは、このワザでバッチリ!! こばんがビシバシ増えちゃうぜい!! ただ、タイムアップには十分、気をつけてチョ!!



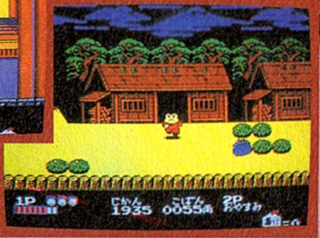
①⬅がまぐち発見!! 飛びこえてこばんを取ろうっ!!



②➡こばんが無くなると、がまぐちが石になっちゃう。でも、あきらめるなっ!!



③⬆近くにあるお店に入って、すぐ外に出てみよう。さっきの石がまた、がまぐちになってる



④⬅これを何度もくり返せば、こばんザクザクの大金持ちだぞっ!!

1 ゴエモンの色が変だ!!

がんばれゴエモン2
バグ技　大阪府・川北剛

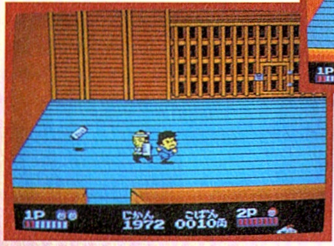
最初1Pでスタートしても、割り込み2Pもできちゃう『ゴエモン2』。キミのゴエモンがピンチになったら、友だちに助けてもらうなんてこともできるのだ。ゴエモンも服を新調(?)して喜んでるぞ!!



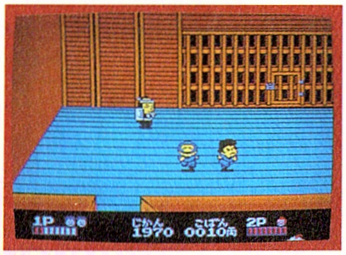
①➡1Pを選んで、ゴエモン登場!! 最初は赤い服を着ているんだよね!!



②⬅ワザと敵にぶつかって、ゴエモンの服の色が赤じゃなくなった瞬間にスタートボタンを押そう



③⬆ポーズ状態のまま、IIコンのⒶボタンを押して、えびす丸を呼び出そうぜっ!!



④➡スタートボタンを押してポーズ解除!! ゴエモンの服の色が見事に変わっちゃった

1 無制限のターボ走行！

VSエキサイトバイク

お得技 岐阜県・宮谷常雄

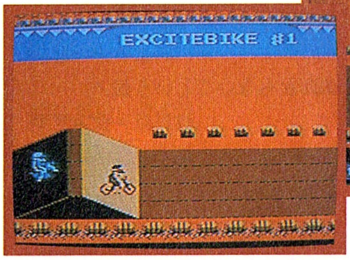
オーバーヒートすることなくターボのまま走ることができる技だ。通常のスピードと比べかなり違いがあるから、強敵をものともせずに勝つことができるだろう。そのうえベストタイムの記録も出せる！



❶⬆まず予選をクリアして本選へ行く。予選をクリアしないとゲームオーバーだぞっ!!

❷➡本選へ来たら対戦する5人のモトクロッサーを走りながらころばせる。自分がころんだら最初から！





❸⬅するとマイキャラが黒ずくめに変身！後は、ころばない限りターボ走行できるっ！

2 面セレクト見つけた!!

エイリアンシンドローム

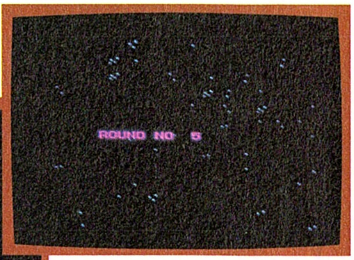
お得技 山口県・越田芳郎

やっぱりあった面セレクト!! Iコンの✚ボタンの下とIIコンの✚ボタンの右を押しながらスタートボタンを押せばOKなのだっ!!



❶⬅まずは、タイトル画面で左の操作をやってみよう

❷➡✚ボタンの上下で1～5面までの行きたい面を選んだらスタートボタンだ!!





❸⬆リッキーかマリーのどちらでプレイするかを決めたら、仲間を助けに旅立とう!! 戦闘開始だ!!



❹➡面によって現れる敵や、宇宙船の内部が全然違うぞ!! でも、いきなり5面から始めてすぐやられちゃったなんて言わないよーに

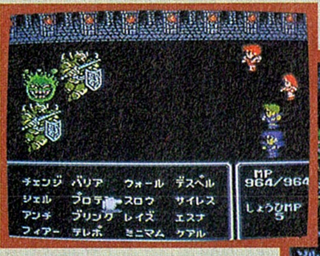
今号のおまぬけちゃん

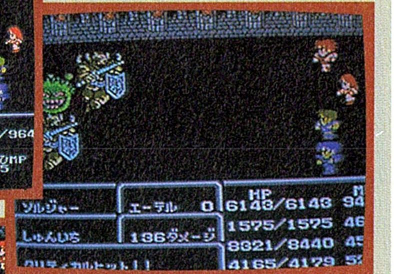
ファイナルファンタジーII

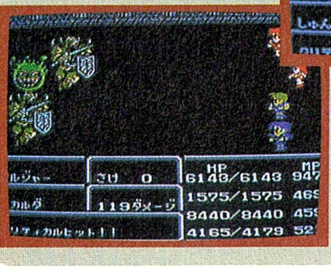
おまぬけ技 静岡県・マイケル仲本

弱い敵がいきなり強くなったり、変な魔法で攻撃したりとゆー、おまぬけ技なのだ!! たくさんの攻撃方法が出てくるので、見てるだけでも楽しいぞ!!「スロウ」が使えるキャラがいないとできないよ。

❶⬇戦闘が始まったら、すかさず「スロウ」の魔法を使う。敵は弱いヤツがいい







❷⬆魔法が効いたら、あとは敵の攻撃を待つだけ。なぜかエーテルでクリティカルヒット!? でもHPは減らないのだ!!

❸⬅おおっと!! ソルジャーが"さけ"を使って攻撃してきたぞっ!! ほかにもイロんな魔法や攻撃が出てくるのだっ!!

おハガキ大募集!!

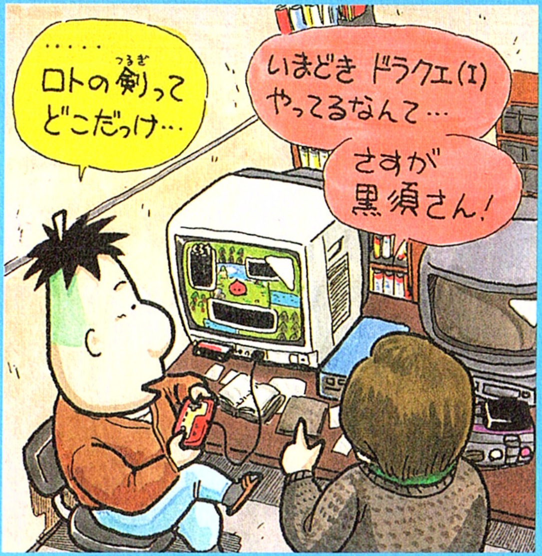
みんな！ ただファミコンをするのでは立派な大人になれないぞっ！ といっても、すでに立派な大人の人もいるかもしれないが…。人間、常に探求心を持たなければならないっ!! このソフトに技はないかぁ、バグはないかぁ、泣く子はいねぇかぁ? 悪い子はいねぇーかぁー！と、ナマハゲのようにこだわりを持った渋いナイスガイにならなくてはいけない。ま、ナイスガイになる必要はないかもしれないが、社会のため、必本のため、ファミコンをする全ての人のため、そうなるべきである！

ということで、みんなから、こだわりのあるハガキを待っているっ!! さあ、これを読み終ったらすぐに技探しに励もう!! あ、お笑いも読んでねっ!!



投稿人諸君、調子はどうだいっ!!

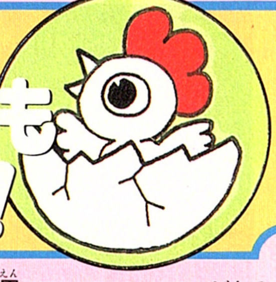
FNN



笑うという本能を直撃し進化させるFNN! 噂のキャラメルママが、ボルテージをあげてお贈りする、いかしたお笑いのひととき。今回も楽しさバクハツバペッペッ!

私くろす担当のお笑い企画

いくらなんでもいないだろ!!



★うちの弟はＦＦⅡで行方不明になったキャラの名を、**忘れて**しまった。

神奈川県・Mかぼちゃ

♨行方不明の人が誰だかわからないと、捜すの難しいぞっ。どうせ顔写真もないんだろ!?

★親にファミコンを禁止された時、友達から**PCエンジン**をかりてきた弟!

静岡県・スマイルスライム

★40円ハガキの、**へそくり**がある奴!

神奈川県・拓也

♨オイラ、ボツハガキのへそくりならいくらでもあるんだけどなぁ。

★トイレで用を足す時**どうしても**手足にかかってしまうやつ。

神奈川県・新・追跡180キロ

♨男子たるもの一度は経験せし事。といってもお下品なネタだね。

★**初めてのデート**の日が、ドラクエⅢの発売日だったため、彼女といっしょに並んだ僕の兄!

神奈川県・ミーハー石井

♨両手に花!?の欲ばりなヤツ。でも、そんなお兄様ってステキッ♡

★ＦＮＮを見ていて、〝こいつは強力なライバルになりそうだな!〟とひとり**ボツ常連**野郎!でほざく

三重県・ファイツ阪神

♨それぐらいの心意気があった方がえぇぞぉ! そんなあんたに乾杯じゃって感じかな。

★おまえはガンだ! といわれ**ショック死**する鉄砲!!

大阪府・虎那魅兼人

★〝バグボーイデラックス2って出るのかなぁ?〟と聞くと**スーパーファミコン**で出るんじゃない? と訳のわからないこという奴!

群馬県・鈴木正明

♨まったく最近の若い衆はみんな、〝2〟が付けばゲームだと思いくさって。なっとらんっ!!

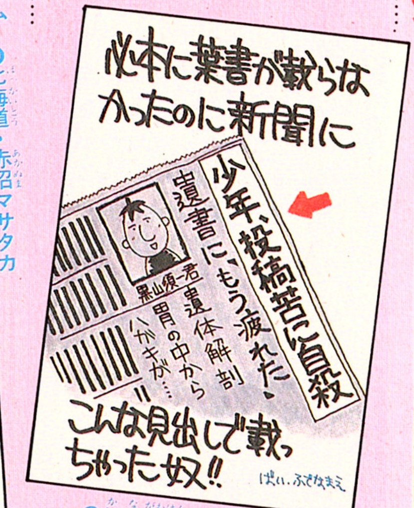
★**俺はギンギン**だぜ!と言って、金歯&銀歯を見せるやつ!
俺はバリバリだぜ!と言って、せんべいを食べる奴!

神奈川県・じゃうま

♨じゃうま、よくやった面白いぞ! 今回は特別にふたつとも載せちゃったぞ! この幸せものっ!



←北海道・赤沼マサタカ

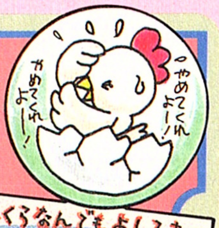


↑神奈川県・筆名前

投稿人が考えた企画コーナー!

いくらなんでもやめてくれ

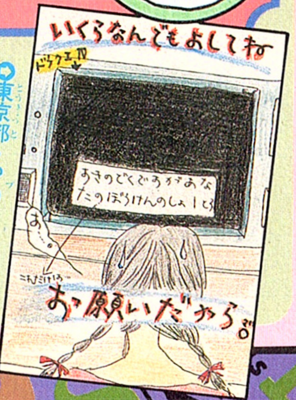
企画考案者 北海道・のび太のび



♨今この企画が穴場! ボツになる確率低し! 来た順で採用だ!?

- のりピー語を操る毛利名人!
  埼玉県・田辺良人
- AVGを真剣にする高橋名人!
  愛知県・団ふめ
- コンタクト使用の橋本名人!
  岩手県・おらタゴサク

→東京都・POOH



さとみ、今回も笑いっぱなしっ!

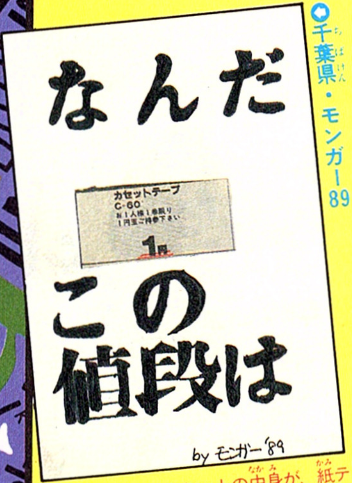
へんなもの発見伝

優秀



青森県・ナベヤキドンブー

♨今回の最高さんっ! さとみ笑いすぎて頭が痛ぁーい!! 例え方があまりにもヘンすぎるぅ! タキシード着てそんなこといわないでよねぇー!! あーも一頭痛いっ!



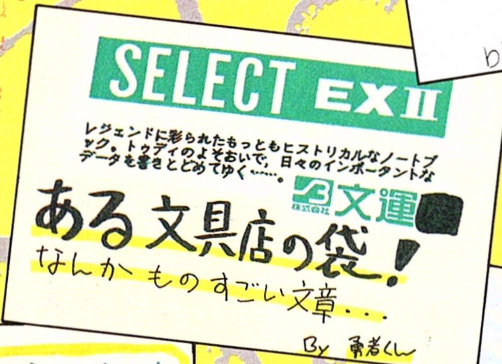
千葉県・モンガー89

♨へんなのぉ。カセットの中身が、紙テープだよっ! てことはないかしら



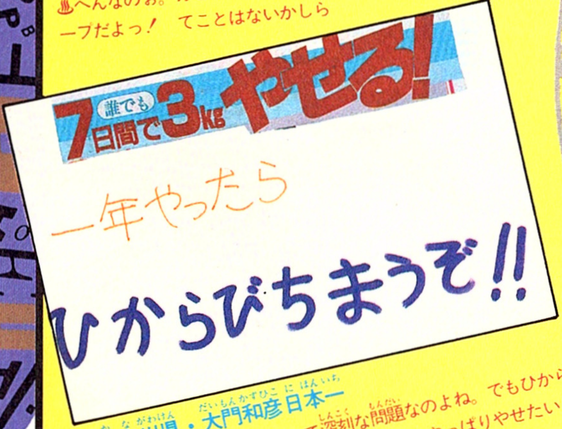
滋賀県・アブラハムIII

♨キャハハッ! するどぉーい! きっと出陣の前にお酒飲んだのよこの人たち!



東京都・勇者くん

♨長嶋さんよりスゴイんじゃない? この文章。日本語に直してもスゴさが変わらないってのも魅力的ねっ!



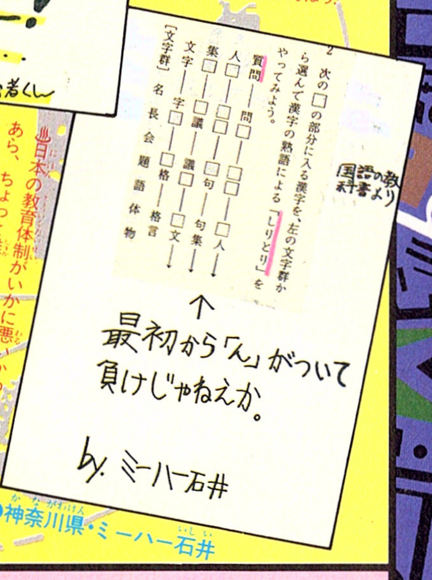
神奈川県・大門和彦日本一

♨女の子にとって深刻な問題なのよね。でもひからびちゃったらやだし、それでもやっぱりやせたいし



三重県・ドラゴン喰エスト

♨ジャイアント馬場さんと和田アキコさんなら、きっと普通に遊べると思うけど。さとみたちにはねぇ



神奈川県・ミーハー石井

♨日本の教育体制がいかに悪いかわかるわね。あら、ちょっと難しかったかなっ! えへ

三国一の大バグ野郎

おいバンダイ! カラオケスタジオのことおぼえとるか? 責任者でてこおい!

大阪府・ちゃん

高橋君のコーナーにだそうと思って写真を探したら2年前の小学2年生にちょこっと載っただけだった。かなしかった。

神奈川県・女賢者ドラちゃん

私の友人は『防火訓練』を『放火訓練』とまちがえ、「私はこれからも放火に心がけたいと思います」などと作文に書いた。

茨城県・SABOTEN

内八重友賀って人をだれか知りませんか? 以前、高橋名人の妹に選ばれたんですけど……。

愛知県・山口寛憲

おいゲバラ、親切設計すぎてハナをほじりながらクリアできるぞ! こーゆーゲームをもっと出せっ!

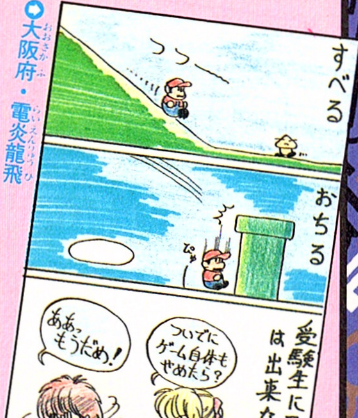
東京都・小倉修一

やい本屋! なんで必本だけビニールに包んでないんだあ!

大阪府・大石祥生

やい! 里見八犬伝! 金払って関所通ってんじゃねえよ! 楢崎代議士と日本テレビに言いつけるぞっ!

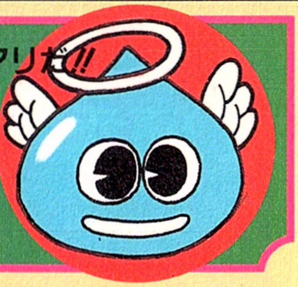
滋賀県・アブラハムIII



大阪府・電炎龍飛

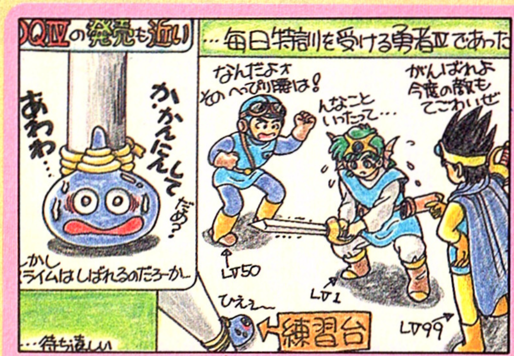
ドラクエネタなら何でもアリだ!!

ドラクエパラダイス



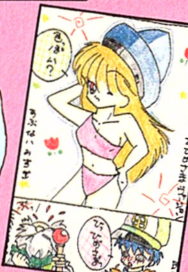
導かれしハガキ等

♨おっと、イキナリⅣネタコーナーの登場だ！ ところで、勇者が三人しかいないのはなぜっ!? ああ、かわいそーなⅠの勇者



⇧群馬県・かくれDQ

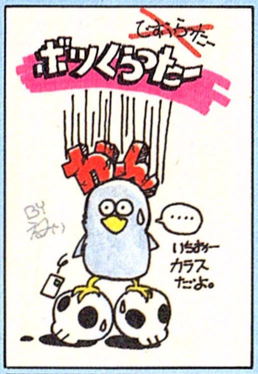




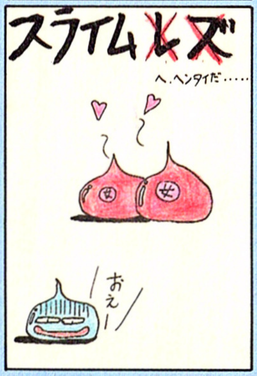
⇦三重県・崇

おまぬけモンスター

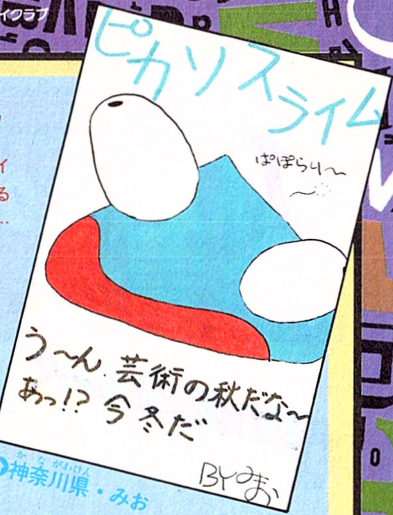
♨うわさの新種スライムってのは、実はコイツのことなんだ!! なーんて、この本が出る頃にゃ、本物が発表されてるって、多分……



⇧沖縄県・エミ



⇧北海道・タコのスルメ



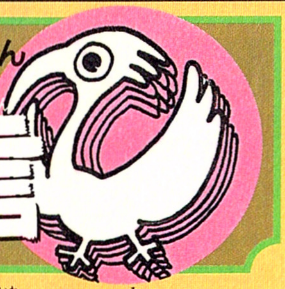
⇧神奈川県・みお

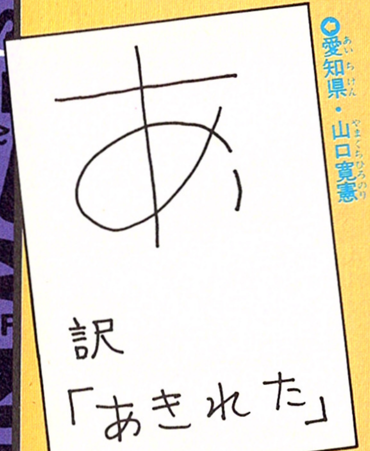


⇧東京都・ゆきちゃん

わたしはキザではありません

うそも方言





⇧愛知県・山口寛憲

♨……。ものも言えませんね

☆爆弾岩はようすを見ている。
(訳)もうそろそろメガンテ唱えよーっかな――っっ!!
奈良県・まひゃど・じゅにあ

☆おれ、ウンピーして、ベンピーして、げりピーになるんだ！
(訳)おれ、運動して、勉強して、げりちゃんみたいになるんだ!!
愛知県・林季平

☆●いちゃもんテレビ　●奇特人間大賞　●NG大賞
(訳)●三国一の大バグ野郎
●いくらなんでもいないだろ
●紙コンアトランダム
新潟県・ウルトラ秀樹

☆未来神話ジャーバスは最高に面白い！ ドラクエなんてメじゃないぜ！
(訳)私は世界一の大ウソつきです。
神奈川県・かるなばる

☆うーんボンビー！
(訳)うーん、ボンカレービーフ！
岡山県・LOTUS

☆1＋1＝2
(訳)1と1をたした答えは2に等しいです。
茨城県・風夢

☆ヒヒーン！
(訳)サブリナ～～～～ッ!!
神奈川県・サライム岸

☆**すべっ！**
(訳)こう○○えんよりせい○えんの方がおもしろいぞ～～っ!!
埼玉県・くっきい

☆オンギャー、オンギャ――!!
(訳)ママ、おなかすいたよぉ～！
高知県・J.C'S、ラビット



⇦三重県・恵利織

♨おいおい半熟英雄じゃないんだから踊るなよ。しかし、黒須が4人もいたらブキミだっつーの！

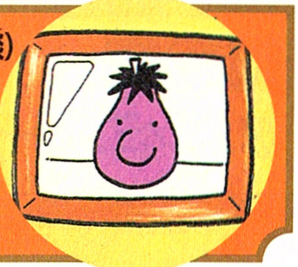


⇦島根県・大魔導士ハーゴナ

♨なかなか目のつけ所がいいやな。それにしても、気泡入りチョコの元祖、霧の浮舟とはお目が高い

笑っておくれボクの胸で。(赤松談)

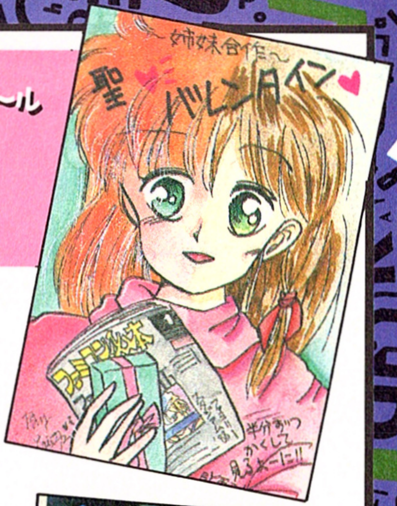
紙コン アトランダム



HIPPON かばあがール

○三重県・恵利織 あてね

てめえ、ケンカ売ってんのかよっ！ ああ、さびしいこのぼくに誰かチョコレートとあたたかい愛をください……





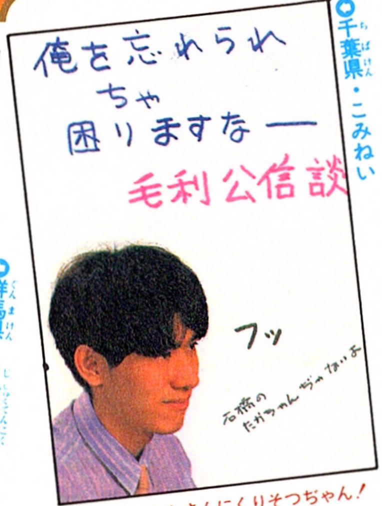
○宮崎県・ことぶきせしる

ドラクエⅣの発売を祈って、南極の空は白かった



○群馬県・自粛天国

ああっ、せいこう先生！ かわりはてた姿になっちゃって（涙）



○千葉県・こみねい

げっ！ たかさんにくりそつぢゃん！



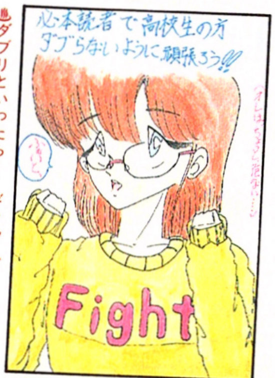
○兵庫県・はあくん

たまご酒を飲んで一晩よくねたら治ります



○岐阜県・岩松真一

こいつらムダ毛のお手いれとかもしてんのかなあ？ うーん、ゲロ



○北海道・ブルージェット

ダブリといったら… ギクッ（クリリン）ドキッ（ベクトル）ここでは禁句なんだよな



○愛知県・Kシャヒーナ

ボツハガキには人権も立場もないんだっ！ と渡辺美智雄氏は語る



○三重県・ドラゴン喰エスト

必本は逃げ出した。エニックスのメガンテが怖い



○群馬県・鈴木正明

「さとみちゃん、ぼくの愛を…」「ごめんなさい」「えっ」「ごめんなさい」



○東京都・ゆきちゃん

くろすー。なんで涙ぐんでんの？「目にゴミが入っただけだいっ！」

募集 ハガキ送って！

はい！ さとみです。今回FNNが4ページになっちゃって、没収容所がお休みだったけど心配しないで。次回はちゃんとやるそーです。でも、次回も4ページだったらどうするの、黒須さんっ!? 「なせばなるなさねばならぬなにごとも。」また、わけわかんないこと言ってぇ…。黒須さんがコレジャ、みなさんにたよるしかなさそーねっ！



好評連載

SLG入門講座 特別編

株式シミュレーションを研究する

マネーゲームの時代…だそうだ。そして、戦争ばかりがSLGのテーマでもない。そんなわけで、今回は株式SLGについて研究してみる。

文／タイレル辻

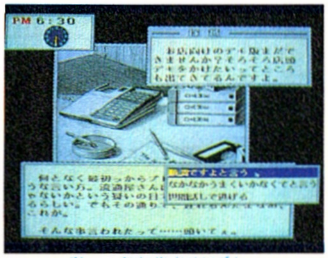
WSLGだけがSLGじゃない！

このコーナーも、結構長いこと続けてやってるけど、そのほとんどがWSLGという、戦争や戦闘を扱ったものだった。ま、その他の分野のSLGが出なかったからなんだけど、今度「松本亨の株式必勝学2」と、「株式道場」というビジネス型のSLGが発売になるので、WSLGとはまた違った、特異な世界である金融(株式)SLGという分野を紹介してみよう。

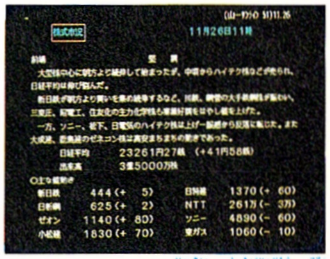
ビジネス型のSLGには、物を販売したり、会社を運営していくといった、経営者やそれなりの役職がついてる人向けのものや、お金をうまく運用して、利ザヤという利益を確保して儲けていくのをシミュレートする、といったものに分けられる。これが金融SLGというものだ。ここで、「お金を運用する」という言葉がでてきた。どういう意味かわかるかな？　簡単に言ってしまえば、銀行にお金を預けると利子がつくよね。この利子というのは、利率というものによって決まる。つまり、百万円を年利率10%のところに預けておけば、1年後には百万円に利子の10万円がつくというわけだ。いろいろな金融商品というものによって違うんだ。



▲これはパソコンのゲーム、億万長者だ。内容は必勝学と同じようなもの



▲この他にも会社経営SLGなどもある。これはソフトハウス経営SLGだ



▲ゲームだけでなく、実際の市況情報もFCで入手できる(山一證券・サンライン)

ここで銀行に預けても儲らないという話をしておこう。例えば、税引き年率3%の定期預金を100万円したとしよう。すると1年後には103万円になる。しかし、もしその1年の間に物価、つまり物の値段が平均して5%上がったらどうなるだろう？　そうなると、1年前では100万で買えたものが105万円ださないと買えなくなる。つまり、銀行に預けて3万円儲ったつもりでいても、実際は2万円損をしていることになるんだ。だから、銀行の預金金利っていうのは、物価の上昇と同じぐらいになっているんだね。単に銀行にお金を預けても儲らないということだ。だから、世の中の人は、もっと利率の良いものがないか、と探すわけ。

じゃあ利率のよいものとはなんだろう。それが、株式市場だったり、円市場、貴金属市場、不動産だったりするわけ。だけど、いきなり投資するのはとっても恐いよね。そこで、ゲームによる金融シミュレーションがでてきたわけだ。その他にも、実際に投資したりはしないけど、お金を動かすのはどういった事なのかを知るためだったり、単なるゲームとして楽しむために存在してきた。ただ、昔はプログラム自体が貧弱だったから、せいぜい雰囲気や決まりを知るだけ。実戦で役に立つものはなかった。しかし、今回紹介する「松本亨の株式必勝学2」は、ほぼ正確に市場をシミュレートしているし、「株式道場」は過去のデータを出すことによって、値の動きとはどんな物かを体験させてくれる。金融SLGも、やっとモノホンになってきたということだろう。

では金融SLGとはいったいどんなものだろう。たいていは、プレイヤーにある程度の資金が与えられ、ある期間内に目標額にまでしろ！　というもの。そして、株式市場や不動産、円相場や商品先物などに投資をして、利益を得るようになっている。しかし、相場は上がり続けるわけではない。下がれば資金は減っていく。そんなものを買わないように、情報を集めることが金融ゲームの再重要課題なんだ。よい情報を集めれば集めるほど、どの株が上がり、下がるかがわかるようになる。インサイダー取引だって、儲るんだったらバシバシやらなくてはならない。それに、ゲームとしてプレイしてると、意外と冷静に売買できたりするんだよね。やっぱり自分のお金をかけちゃうと感情がはいるから。逆に言えば、お金というのはそれほど恐いものだということだ。

最後に格言をひとつ。「世の中にはお金で買えないものもあるけど、お金でしか買えないものの方が多い」

現実ってきびしいもんだ……。

株式道場

■ヘクト ■5月2日発売 ■￥9800 ■カセット

ケイ線を見た事があるかな。チャートという、株などの値段が、どのように上下していったかを書いた表の中の、始値、終値、高値、安値を棒状にしてあらわしたもの、それがケイ線だ。そのケイ線で売買の判断をしよう、というのがこの株式道場だ！

人間の欲の心理を見極める!!

この株式ＳＬＧは、いままでのものとは違う、ちょっと変わった物といえるだろう。株の取引などで、いちばん重要なのは情報だと言ったが、このゲームではそれがまったくあてはまらない。人間の心理を読む、という事を前提にしたゲームなんだ。どういう事かと言うと、このゲームは株のケイ線と出来高、それにちょっとした会社の情報だけで、株の売買をしろ！ というんだからね。さて、そのケイ線やら何やらでなにがわかるかというと、それはズバリ「人間の欲の心理」というものが読めるわけだ。ケイ線にはいろいろと種類があって、その種類によってこれからどのようにケイ線、つまり値が変わっていくかがだいたい予測できるんだ。それに、値にはヤマというのがある。何ヵ月周期かで株の値が上がったり下がったりするものをいうんだけど、それもこのケイ線でわかる。もっと追求して行くと、関連株、例えば東京電力が上がれば東京ガスがあがるというように、この株とあの株が実は同じ値の動きをしている、なんてのがわかるようになっているんだ。このように、ケイ線をみれば人間の群衆心理がわかる。ケイ線は過去のデータだから、これからのケイ線の動きが過去のものと同じになるはずがないじゃないか！ と思う人もいるだろう。たしかに違った動きもするものもあるけど、たいていの場合、ケイ線どうりに動くんだよね。ただ、過去のデータは過去のデータでしかないことも事実。ケイ線ばかり追って底値で買いを入れたと思っても、そのまま倒産しかねないわけだ。先を見ることも大切、だけど過去を見ることも大切だということをこのゲームで教えてくれるだろう。



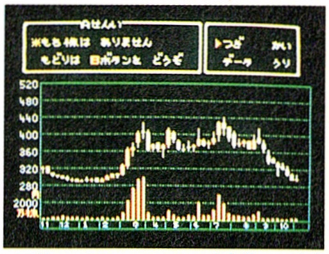
▲これがメイン（？）画面。残高のところが目標額に達すれば合格ということ。株は時価計算なので持ってるときの価格になる



▲数百の銘柄の中から注目銘柄として、10銘柄がランダムで選択される。その10銘柄だけが売買対象となるわけだ



▲数少ない情報のうちの１つ、会社概況だ。安値と高値、それに前期、今期（予想）利益が判断の材料となる



▲情報その２、チャートと出来高だ。出来高が多いと値段が上がっているね。なぜだかわかるキミは中級以上のレベルだ

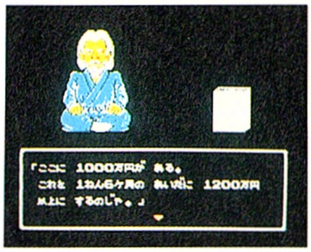
GAME DATA

株式投資の練習に最適！

このゲームはケイ線、出来高、会社概要だけが情報源となっている。将来を予測できるのは会社概要の当期利益ぐらいなもの。あとはすべて過去のデータだ。だけど、ただの過去のデータではないぞ。過去３年間の実際の値の動きを記憶しているんだ。これはどういうことかというと、実際に起きたデータの動きを見ることによって、ケイ線による株の値の動きの特性を知ることができるようになっているんだ。前にもいった、投資家がどの様に株を買い、そして売っていったかがわかるようになってるんだ。

ゲームの中では、すべての銘柄をみれるんではなく、注目銘柄として、最初にランダムで各業種別に10銘柄だけ表示される。プレイヤーは、その10銘柄のケイ線、出来高、会社概要を見て売買の判断をするようになっているわけだ。この時点ではそのケイ線がどの会社かはわからないようになっている。だって過去のデータだから、調べればすぐにバレちゃうもんね。だから業種だけ。すいさんとか、でんきとしか表示されないんだ。これで目標額に向かって売買していくわけ。日にちの動きは週単位。だからチャートも週足と呼ばれる物をつかっているんだ。レベルは５段階に分かれてる。最初のうちは期間が長いし、目標額も低いからラクなんだけど、プロコースの、半年間で5000万を9000万にするのは結構キツイ。よっぽどうまくならないとできないだろうて。各コースを終えると、その時の注目銘柄がいったいなんだったのかを教えてくれる。この時初めて、ああ、この銘柄はこんな動きをしていたのかと感じるわけだね。

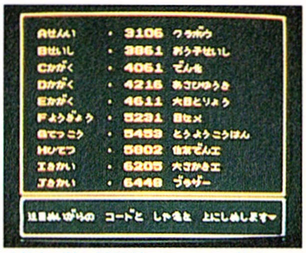
ケイ線でなにがわかるかちょっと説明してみよう。まず、売買開始時間の９時に1000円の値段がついたとする。これが始値。そして午前中は990円から1020円の間をいったりきたりした。しかし午後になって急に1200円まで上がり、その後売りが多くなり値が1030円まで下がって取引終了したとする。この日の高値は1200円安値は990円終値は1030円となる。これをケイ線の心理学からいうと、ここらが天井か、上値警戒値かな？ という事になる。なぜかというと、値が上がろうとしても、売ろうという人が多いために上がりきれなかったからだ。こういう事を考えて売買するのでゲーム性には乏しいけど、初心者がケイ線を知るにはもってこいのゲームとなっている。



▲最初にコースを決める。これは初級コースの条件だ。中級までは簡単にクリアできるけど、セミプロ級からつらくなってくる



▲売買には手数料というものがかかるので、株価がトントンでは、手数料分だけ損するということを忘れないように



▲目標の額と取引数に達すると合格となり、いままで取り引きしていた銘柄の会社名を教えてくれるというわけだ

松本亨の株式必勝学2

■イマジニア ■3月下旬発売予定 ■¥9800 ■カセット

株の動きがほぼ現実と同じように関連して動き、金融関係も現実に近くなった。しかも、キミにはかわいい妻と子まで　いる。生活を安定させて、家族と調和を取り、そして儲けていかなければならない。超現実的な、人生＋金融ＳＬＧになってるぞ！

超リアルな総合金融SLG！

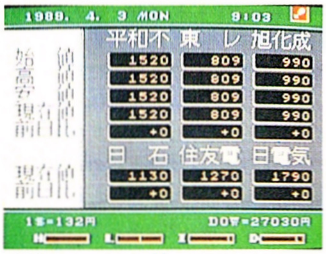
前作は、株価ボードはリアルだったけど、資金が異常に多く借りられたり、値幅が大きかったりして、リアリティさには欠けていたような感じだった。でも、今回は超リアル！　まるで現実のお金の仕組みをそのまま持ってきたような感じに仕上がっているぞ。それではまず、総合的な金融とはどういうことか説明しよう。

まず、このゲームはただ普通の現物売買をしていたんではいつまでたっても資金が増えない。信用取引をして、大きくかせぎ、それで不動産を買って、担保にいれ、お金を借りて信用取引をし、そして大きく儲けて不動産を買う。このようなサイクルをしなければ億単位では儲らないようになっているんだ。現実の世界でも、プロと呼ばれる人たちはみんなそうやって稼いでいるらしい。このゲームでは400万円の元手で始めるが、それを１千万にするのは運がよければ誰でもできる。それよりも、真の投資家とはどうあるべきか、というのを教えてくれるようになっているんだ。だからといって、株の方がおろそかになっているわけではない。今回の株式必勝学は、ほとんど現実と同じような動きをするようになっているんだ。

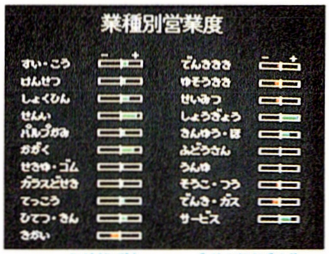
それでは、その仕組みについて解説しよう。まず、業種を21に分類し、それを関連株を含めて48に分類した。つまり、48の独自のケイ線の動きがあるわけだ。そして、そのケイ線を集約したのがダウと呼ばれる平均株価となる。株価の値を上下する情報を材料というが、その主な材料のテーマが13ある。このテーマに、各銘柄が関連してるわけだ。例えば内需関連というテーマにプラスになるような情報がでたり、指標で＋になっていた場合は、不動産関係や自動車産業の株が好調になるし、防衛関連となれば三菱重工や石川島となる。これらの指標を左右する材料、つまり情報は、新聞や友人などから入手するようになっているので、新聞等は必ず毎日見なければならない。株式道場と違い、このＳＬＧこそ情報が命だ。単にボードやチャートを追っているだけでは絶対に目標額にはならないぞ。

このように、株の値段が各テーマ別に動いたり、円レートや情報によって大きく動いたりするのは、ほとんど現実と変わらない動きだ。逆に言うと、それだけ株についての知識が必要になってくる。本気で勝とうとするなら会社四季報ぐらいは必要になるぞ。

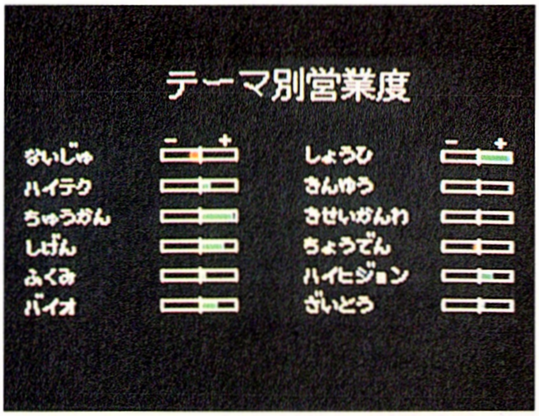
その他、不動産、中国ファンドや公社債投信など、現実の金融機関、金融商品をうまく利用していかなければ目標額に達成することは難しいだろう。



▲株価ボードには、円レート、ダウ、それに自分のバイオリズムの状態が表示される



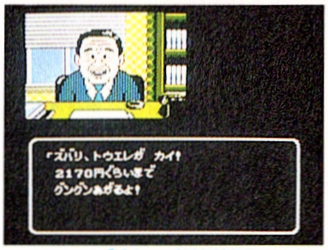
▲これが重要情報その１、業種別営業度だ。これを見れば好調度や構造不況度がわかる



▶これが重要情報その２、テーマ別営業度だ。最近の会社は多角経営してるので、業種で判断することができなくなった。例えば鉄鋼や造船業は低迷しているが、ウォーターフロントに土地を持っているだけで株の値が上がっていく。そういった新材料を表示してるんだ



▲これは値上がりベスト10。この他に値下がりベスト10もある



▲これまでの材料と、松本亨先生の予測を聞いて売買すれば完ぺきだろう

column

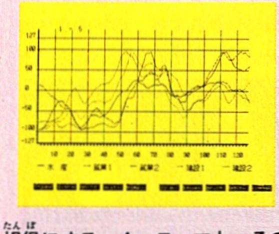
開発担当者に秘訣を聞く！

というわけで、私タイレル辻とハルク三橋は、株式必勝学の秘訣を学びに新宿の高層ビル群の中にあるイマジニアへ取材しに出かけたのでした。中では広報担当の吉田さんと、企画開発担当の飯田さんが、この必勝学のポイントについて解説してくれましたので、ここでそれについて解説してみましょう。



▲この人が開発の飯田さん。株の話にはなかなか深いものがあった

１．はじめに銀行から借りるだけ借りて、資金を多く調達する。２．短期に信用取引で取り引きする。長期間持たない。３．不動産は絶対に売らない。不動産は銀行からお金を借りるときの担保にする。４．テーマと、その関連銘柄の動きを知る。５．情報を知るだけでなく、この情報はこれから値に響くのか、それとも現在の値段に折込済みなのか判断する。



◀これが48分類された基本チャートなのである！

という事でした。実際に、プロと呼ばれる人は、不動産は売らずに担保に入れて資金を集め、下がっている株にどんどんナンピン買いを入れて単価を下げて、上がったところで大きく儲けているんだそうです。そこで、リアリティを追求するために、株の動きを分析して再現し、大きく儲けるなら絶対に不動産投資はやらなければならないように設定した、という事です。だから、このＳＬＧは現実をそのまま持ってきたような超リアルなモノになったんでしょうね。そうそう、この飯田さんでも、最高額は50億円だそうです。プロコースの70億円がいかに難しいかがわかるってもんですね。

GAME DATA

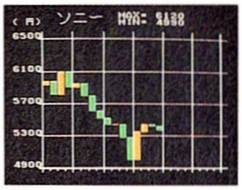
株と家庭を両立させよう！

キミは松本亨のところに弟子入りしている、真の投資家をめざすサラリーマンだ。そろそろ弟子入りして2年なので、セミプロ級の腕前を披露しなければならなくなった。キミは師が用意した4つのゴール(400万円を1億、3億、10億、70億に2年間で)のうち、どれに行き着くかで、自分のレベルがわかるようになっている。いつのまにか結婚し、子供までいるキミは、株で儲けつつも家庭を幸福にしなければならないのだ。

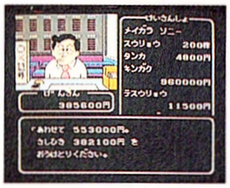
というわけで、前作よりも高度な取引を要求されるようになった。しかも期間はたったの2年！ しかし、ゲームをクリアすれば、松本亨先生の暗号が解読できるんだ。これには2段階あって、1億円のビギナークラスと、3億円のアドバンスクラス以上では、もらえる情報の細かさが違うんだそうな。たったの400万円を2年で3億にするには、左ページで言ったような短期で大きく儲けるしかない。しかし、キミには家庭もある。株ばかりに集中しては家庭内不和が広がってしまうんだ。家族を大事にすることも大切なんだぞ。

株の売買

株の売買には現物取引と信用取引がある。これは前作と一緒。だけど、証券会社で株の売買手続きをしているあいだは時間が進行しなくなった。これはありがたいね。そして、信用取引では、レベルによって委託保証金の%が違っているんだ。レベルが低いと時価の70%もの委託保証金を払わなければならないんだけど、レベルが上がるにつれ、30%にまでなる。大きく儲けるためには必要なものなので、早くレベルを上げる必要があるようだ。



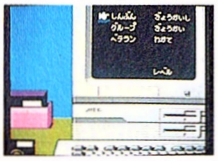
▶おおまかなチャートだけどないよりマシ。スタート以前のデータはない



◀売買の仕組みは前回と同じ。ただ信用取引の保証金が上がってしまった

情報は必ず見るべし

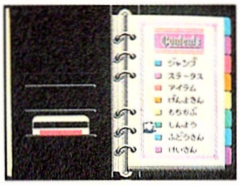
株の値を予測するには情報がなければならない。このコマンドでは、新聞や業界の動き、それに友人や証券マン、松本亨などから情報を得ることができる。中には月1回、値上がり・値下がりベスト10なんてのも教えてくれるぞ。情報が入ったら、まずこの情報がこれから影響するのかどうかを判断しなければならない。このゲームでは、値が上下するときに必ず情報が出ているという事だが、それが上がるずーっと前なのか、それともある程度上がったところでの発表なのかはランダムなのでわからないからだ。ガセはないそうな。



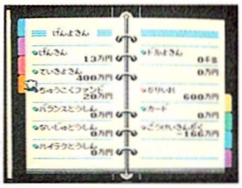




システム手帳の機能を知る



◀中にはこれだけの機能がある。見たい情報がすぐに見れるようになった



▶これには現在の株の値段が入ってないけど、それ以外の収支を表示する

いろいろな事をリアルに再現したため、コマンドの数も多くなってしまった。株の売買も現物や信用が増えるので情報がタイヘン、と思ったら、このシステム手帳が助けてくれるようになった。例えば端から端のボードへ行くには時間がかかる。そこで手帳にジャンプとして記録しておけばすぐにボードが見れるようになってるのだ。それに取引の記録や、ステータス、現在の資産の状況なども表示してくれる。機能を知って上手に使おう。

家庭を大事にしなくちゃ

あまり株ばかりやって、妻と子供をほったらかしにしておくと、妻は離婚、子供は家出をしてしまう。離婚すれば慰謝料をとられるし、子供が家出すれば、捜索にお金がかかってしまう。いいことはまったくないので、常に家庭の状態を把握しておかなければならない。これは自分にも言えること。今回はバイオリズムで、自分の体調を示しているのでどの体調が、いいのかわるいのかを知っておかないと、思うように回復しなくなるんだ。



◀月に一回はヒステリーをおこす奥さん。ダメージの値に注意すること



▶これが子供だ。運悪く交通事故にあってしまった。お見舞いを忘れるな

金融機関を上手に利用する

ここでいう金融機関とは銀行の事。大きく儲けるには大きな資金があったほうがいい。だから、銀行からお金をうまく借りてこなければならない。銀行は担保をいれないと貸してくれないし、追加の貸付はいちど解約しないとダメといわれてしまうようになった。つまり、前作のように借りて預けて借りて預けて…という事ができないんだ。ま、現実の世界じゃあたりまえのことだけどね。それとドロボウがよく入るので手持ち資金は常に中国ファンドにいれておかなければならない。あっというまにスッカラカンになっちゃうよ！





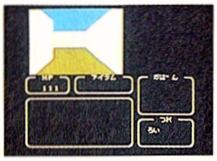


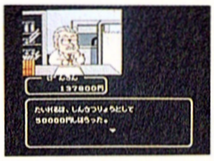
町に出かけよう

町の中には、病院や雑貨屋、遊園地、宝石店なんてものがある。いろいろな町に、いろいろなものが売っているぞ。中には愛人宅なんてものも作れる。ムフフだね。あとはどの町になにがあったか覚えてないと、病気になったりしたときに困ると言うわけだ。



◀いけるところはこれだけある。ある町にしかない店もあるわけだ







連載3

DRAGON LORE

ドラゴンロアー



最後の竜に捧げる歌

STORY・手塚一郎　ART・加藤俊章

前回までのあらすじ

狩りを生業とする〝キルニアの一族〟があった。十七になった者は、族長が定めた獲物を狩らねばならない。少年アモンに与えられたのは、廃墟に巣喰う〝蛇人〟であったが、辛くも勝利を納め、狩人のひとりとして認められた。その夜──。祝宴の後、草原で横になっていたアモンは、東の空から飛来する竜を見た。青竜である。それはキルニアの村の西に位置する〝囁きの森〟へと降りた。そこでアモンは、ひとりの少女を見つけた。

第3章　灼熱の砂漠

夜の闇は薄れはじめていた。

星々は消え、蒼い月の色が満天に染みだし、流れる雲が姿を現した。

夜明けである。

イラジア島の東に連なる獣の牙、グリア山脈からは無数の光の矢が射られ、魔物の刻の終りを告げた。

暁鐘が澄んだ空気を渡っていく。

ごーん、ごーん、ごーん……。

鐘の音が大気に沁みる。

最初の響きに次のが重なり、混じり、溶けあい、やがてひとつとなった。

消えいりそうな余韻を惜しむかのように、鐘がもうひとつ。続けてひとつ。さらにひとつ。木霊が次なる仲間を呼び寄せ、合唱をくりかえす。鐘は十一回で終わった。

朝がきた。人々は閉めきった扉を開放し、己の仕事に精をだす。男は狩りの道具を調べ、女は山羊の乳をしぼるのだ。

アモンは目を覚ますや、探索のための身支度もそこそこに、少女の寝室へと急いだ。

木の扉を軽く叩く。

──返事はなかった。

もう一度、叩いた。

だが、やはり返事はない。

アモンは静かに扉を開いた。

そこはベッドがひとつ。他には何ひとつない小さな部屋だった。東向きの窓からは陽光が容赦なく差し込み、そのすぐ手前の寝台に横たわった少女の顔を照らす。

かわいい娘だとアモンは思った。

月下で見た妖しさはなく、まだあどけなさを残した──アモンと同じぐらいの年頃の少女である。

輝く髪は磨きぬかれた黄金を模し、あと数年もすれば熟練の彫刻家すら驚嘆するに違いないであろう整った顔だち。小さな唇は薄紅に染まっていた。

少女が目覚めた。

青い瞳が光から逃れようとアモンのいる方へと向けられた。そして少年は少女を見、少女は少年を見たのだった。

しばらくの沈黙のあと、金髪の娘はすばやく半身を起こした。視線はアモンに固定されたままである。美しい髪が光に透かされ、自らの起こした風に膨らんで舞った。

「ここは何処？」彼女の口調は、尋ねるというよりは詰問に近かった。

「ぼ、ぼくの家だよ。きみが森で倒れていたのを見つけて──」

少女は部屋をすばやく見回した。質素な部屋である。

続いて彼女は窓から外を見た。人々が朝食を終え、働きに出る姿があった。子供たちは友達と集まり、今日も遊びに忙しい。

少女は視線をアモンに戻した。

「それじゃ──あなたが助けてくれたの？」

先ほどのきびしさは和らいでいた。

「うん。ぼくはアモン、きみは？」

「あたしはヴィジル──。ヴィジル・ベルゥ」

「ヴィジル……。めずらしい名前だね。どこの一族なの？」

この地の人間は、必ずといっていいほど何らかの部族に属している。いや、属していなければならないのである。つまり、それは過酷な大自然のなかで生き延びるための手段であるからだ。同時に部族の名は、属する人の本質をも明らかにする。

「一族──」

ヴィジルと名乗った少女は少し考えてから、

「わからないわ。覚えていないの」

ヴィジルは、目の前にいる少年が戸惑いの表情を浮かべているのを感じ、付け加えた。

「恐ろしいおとなたちに追われていたわ。理由は知らない。ううん、知っていたのかもしれないけれど、覚えていないの」

ヴィジルは、毛布を強く抱きしめると細い身体を震わせた。

謎の少女ヴィジル、そして アモンの旅の始まり……

アモンは、そんな彼女をかわいそうだと思った。力になってあげたいとも思った。
「でも、もう心配ないよ。キルニアの村には悪い人はいないし、外から入ってくることだってできないから」
そんなアモンの言葉にヴィジルは力なく微笑み、ありがとうと言った。
「忘れてしまったのなら思いだせばいい。それまで、あんたは儂らの家族だよ」
アモンの背後で声がした。
部屋に、ひとりの男が入ってきた。
茶色の髪に、それと同色の髭を蓄えた、たくましい男である。衣服を通しても、その身体を包む筋肉の質量が窺い知れた。
熊のようでもある。だが、実に優しそうな目をしていた。
「――父さん！」
「どうかね、気分は？」
自分を見あげる息子の頭に大きな掌を乗せ、サイン・グルートは少女に尋ねた。
「はい、もう大丈夫です」
ヴィジルはベッドからでて返事をする。その表情は明るく輝いていた。
「ところで、アモン」
サインは視線を息子に移した。「探索に行く連中が、もう外に集まっているぞ」
「あ、忘れてた」
「アモン、どこへ？」慌てて部屋を飛びだそうとしたアモンを、少女の声が引き止めた。
扉の前でアモンが振り返った。
「あ、まだ言ってなかったね。今日から大喰らいの探索に行くんだ」
「大喰らい？」
「砂漠のことさ」
「すぐに戻ってくるの？」
ヴィジルは不安そうに訊いた。
「たった八日間だよ」
少年は少女を心配させまいとして微笑んだ。
そのとき、外でアモンを呼ぶ声がした。
「それじゃ、父さん、ヴィジル、行ってくるよ」
「気をつけてな」
サインの言葉に、アモンの、はいという返事は部屋の外から聞こえた。
「さて、儂らも行こうか」
サインは少女に目を戻した。
ヴィジルはわけが判らずに、自分より頭ひとつぶん大きい、熊のような男を見あげる。
「腹が減ったろう？　食事の用意ができてるんだ」
「――はい」
ふたりは顔を見合わせて笑った。

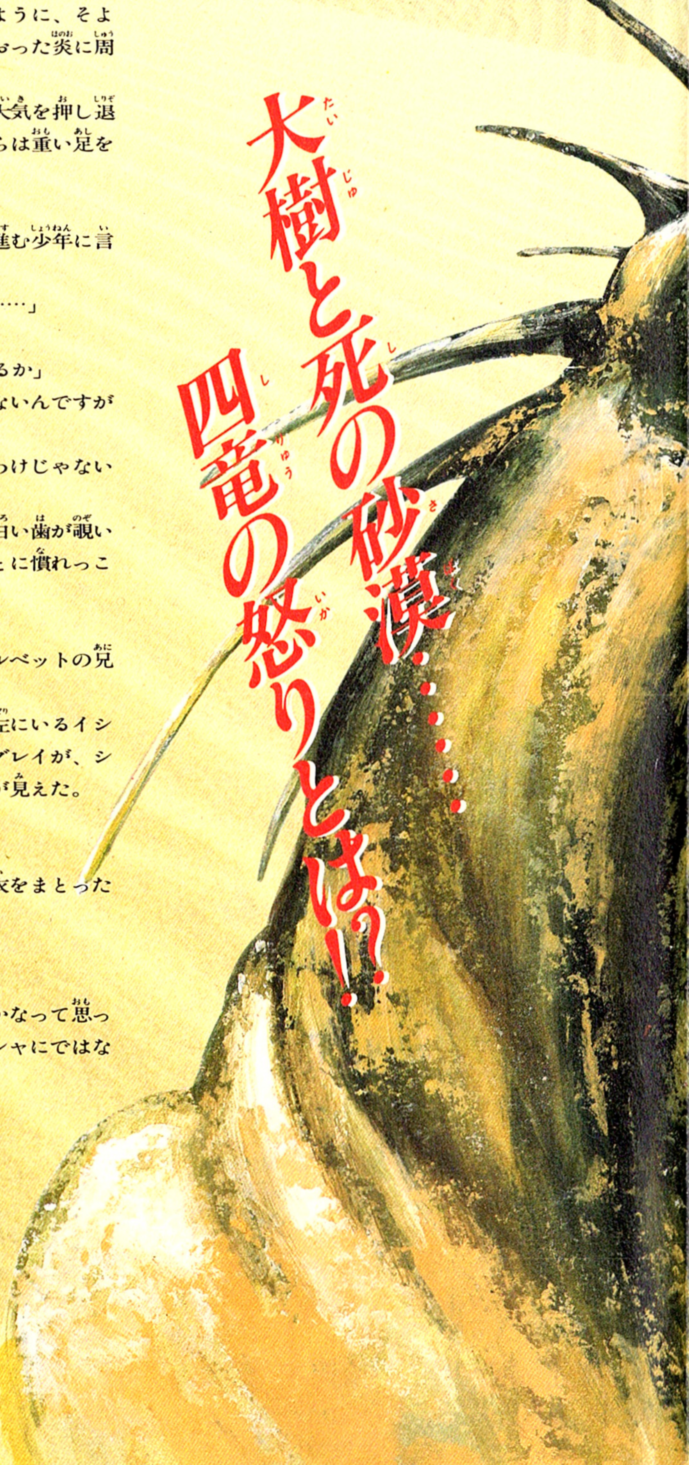
「アモン遅いわよ！」
女の声が、家からでてきた少年を迎えた。
「あれ……、グレイも探索に？」
自分を待っていた三人のなかに、ひとりだけ武装していない女性がいたため、意外に思ったのである。
昨日と同じく、濃緑の法衣をまとった女魔法使い、グレイ・サバトが腕組みをして立っていた。
「グレイも、って何よ。も、っていうのは？」
遅れてきた年下の少年に半ば馬鹿にされたような言われかたをされ、グレイは腹を立てた。白い頬に、うっすらと赤味がさしている。いや、もしかしたら昨日の宴の酒が、まだ残っているのかもしれない。
「大体ねえ、何であんたが大喰らいの探索に行くのよ」
「だって、シーマが――」
「自分がシーマの代わりになるとでも思っているの？　あんたが百人いたって勝てるわけないでしょ」
「まあまあ、アモンも遅れてきたことを反省しているようだし、もう勘弁してあげたら？」
やわらかな女の声が、そこへ割り込んだ。
グレイは、仲介に入った女性の狩人を見た。
上下ともに薄緑色で統一された衣服は吸いつくように彼女に馴染み、惜し気もなく体の線を浮き立たせている。動きやすくするための工夫であった。防具の皮鎧は、肩、胸、わき腹を護る最小限に抑えられ、他には同じく皮の脛巾を身につけていた。
彼女は薄茶色の髪をかきあげ、黒い瞳で女魔法使いを見た。同性のグレイですら、胸が高鳴るような目である。
「シ、シアンがそこまで言うのなら――」
グレイは、その視線を避けるかのようにフードを目深に下ろした。女狩人、シアン・ビュラスを実の姉以上に慕っているのだが、どうもあの艶めかしい目が苦手なのだ。
「おい、もう済んだのか。グレイの小言は？」
太い声がした。グレイの背後からだ。赤い髪を後ろで束ねた、たくましい戦士がいた。バルベットの義弟、イシャ・キルケイトだ。鍛え抜かれた筋肉が、灰色の衣服から溢れでてきそうな感じがする。
「ええ、行きましょうか」
シアンが応じた。
「アモン――気を抜くなよ」
イシャの言葉で三人が歩きはじめた。
アモンは、はいと返事をすると、背負い袋の具合を確かめてから、急いで彼らに続いた。

「ヴィジル、あんたが倒れていた場所に竜がいたらしいんだが――」
サイン・グルートはミルクを飲み干すと、髭についた滴を白い布で拭きとってから、向かいに座る少女に尋ねた。
「心当たりはあるかな？」
とうに食事を終えたヴィジルは、それを聴いて微かに顔を曇らせた。どうやら驚いているようだ。
「竜が、ですか？」
「ああ、何でもいいんだ。気がついたことがあったら教えてくれないかな」
ヴィジルは少し考えていたが、やがて申しわけなさそうに、
「いえ、特にありませんが……。なぜ、そのようなことを？」
「この地は、やがて滅びてしまうかもしれんのだ」
「滅びるって……まさか！」
驚くヴィジルを後目に、サインは静かに言

葉を続けた。
「“四竜の怒り”を知っているかね？」
「いいえ」
「昔、といっても二十年ほど前だが、都の大魔道師が四匹の竜を捕まえたんだ。小さな、掌に乗るぐらいの竜だったらしい」
「――」
「魔道を極めた四人の老人が、それぞれの秘法を使って一匹ずつ捕まえ、さらなる高位魔道の研究に使用した」
　男はそこで言葉を切り、ふうと溜め息をついてから再び口を開いた。
「酷い話だ。生き物を実験に使うなんて――。だからこそ天罰が下ったのかもしれん」
「天罰……」
「そう。同じ日、同じ刻に、竜がいた四つの都が滅びたのだ。ひとつは突然の大火で、ひとつは竜巻で、ひとつは大地に飲み込まれ、最後のひとつは海岸に位置していたためか大波にさらわれて沈んだ。竜が怒って、一瞬にして罪深い人間を滅ぼしたわけだ」
　サインは、顔を曇らせたままの少女に、なおも言った。
「そんな事件があってからだ、ヴァルハラの大樹から砂が染みだしたのは。砂漠はどんどん広がっている。少しずつだが、確実に――。だから儂らは、それを止めなければならない」
　しばらくの沈黙。
　少女は静かに訊いた。
「竜が砂漠を造りだした、というのですか？」
「おそらく――。だがな、竜が悪いのではない。傲慢な人間の責任――自業自得ってやつだよ。魔法が“便利な道具”から“恐るべき力”になったとき、人間という種族は、滅びの宿命を背負ったのかもしれん」
　聴きながら、少女の青い瞳は、サインに向けられた。悲しそうな表情である。
　男は、そんな彼女を元気づけようと微笑んでみせた。
「儂は人間が大好きなんだ。どんなに傲慢な種族でもね。だから、何としても砂漠を止めなければならない」
「――」
「竜について――。何でもいいんだ。もちろん今でなくても。思いだしたら教えてくれると約束してくれるかね？」
「――はい」
　ヴィジルは、微かに頷いた。

　探索にでてから二日目までは金色の線でしかなかったものが、次の日に広大な砂漠と化し、やがて旅人たちを受け入れた。
　死の砂漠――大喰らいである。
　ここからは食料、水ともに調達が不可能になるため、蓄えに頼ることになる。
　中天から落ちくる、熱を持った濃密な光が足元の砂を、じりじりと灼く。
　風は、その生業を忘れたかのように、そよとも吹かず、立ちのぼる透きとおった炎に周囲の景色は、ゆらゆら揺れた。
　熱砂を踏みしめ、わだかまる大気を押し退け、東へ進む四人があった。彼らは重い足を引きずりながら歩いていた。
「暑いな」
　赤毛の戦士・イシャが、脇を進む少年に言った。
「ええ。でも、グレイのほうが……」
　アモンは、額の汗を拭った。
「ほう、まだ他人の心配ができるか」
「あ、いえ、そういう意味ではないんですが――」
「俺も、そういう意味で言ったわけじゃないんだぜ」
　陽に焼けたイシャの貌から、白い歯が覗いた。「俺やシアンは、こんなことに慣れっこだが、お前は初めてだろ？」
「――はい」
「大したもんだよ。さすが、バルベットの兄貴が見込んだだけのことはある」
　アモンは照れくさくなって、左にいるイシャから前方へと視線を移した。グレイが、シアンと肩を並べて歩いているのが見えた。
「うむ、グレイも辛そうだな」
　しばらくしてイシャが言った。
　それを耳にしてか、濃緑の法衣をまとった女魔法使いが振り返った。
「あたしが、どうしたって？」
　だるそうな声である。
「いえ、疲れているんじゃないかなって思ったので――」グレイの目が、イシャにではなく自分に向けられていることに気がつき、アモンは慌てた。
「あんたって、口だけは一人前ね。休みたいなら、そう言えばいいじゃない」
「ぼ、ぼくは別に――」
　アモンが、そこで言葉を切ったのは、グレイの足元が、ふらついて見えたからである。陽炎による錯覚だけではなかったようだ。
　何かを言おうとしたグレイを手で制し、シアンが口を開いた。
「私も疲れたわ。そろそろ、ひと休みしないかしら？」

大樹と死の砂漠……四竜の怒りとは!?



「俺は構わんぜ――」イシャも同意した。
ふう、と溜め息をついてから、グレイはのろのろと足どりを止めた。
「仕方がないわね」
グレイは視線を前方へと移すと、一番手前の砂丘を指さした。
「あれの上で休みましょう」
残りの三人が頷くのを見ると、女魔法使いは重い足で再び歩きはじめた。
シアンは、イシャに片目をつぶって合図する。赤毛の男は、それに親指を立てて返した。
三人はグレイに続いた。



イシャは、アモンにだけ聞こえるように、
「負けん気の強い女だぜ。まあ、そうでなくちゃ、魔法使いなんてものは務まるわけがないんだが――」と、微笑んだ。
一行は、砂で造られた、なめらかな丘を登っていた。穢れなき少女の、熟しきっていない肉体を想わせる丘上である。
そこを行く四人は、己が存在した証に、その侵し難き“死の地”へ自分の足跡を残し歩き続ける。だが、もしも彼らが振り向いたなら、気づいただろう。大喰らいが、足跡すらも貪り喰うのだということを――。
生命なきはずの砂は、侵入者に穿たれた傷を癒すが如く、そこに流れ込む。
やがて、さらさらと動く砂により足跡は埋められ、ことごとく消え去った。それは化粧の具合いばかりを気にしている、都の貴婦人にも似ていた。
四人が砂丘の頂に達する少し前。
アモンが何気なく振り返ろうとしたそのとき、彼らの背後に風が起こった。蠢く金色の悪魔たちが、正体を気取られまいとして呼び寄せた風だったのかもしれない。
風は四人に追いつき、彼らの身体を舐めまわすようにしてすり抜けた。不可視の大気の流れは、森を騒がせ、草原をなぶることでその存在を知る。しかし大喰らいでは、金色の衣をまとって疾るのだった。
それは、一行が苦労して進む砂丘をいとも容易く乗り越え、消えていった。
名残りの砂が、ふんわりと舞う。
先頭を進むグレイに続いて、残りの三人が丘を登り切った。
見渡す限りの砂である。
大海原を想わせる砂漠――。決して打ち寄せることのない金色の波が無限に続いていた。そして遥か彼方に、死せる地においてもなお大量の葉を高々と持ち上げる樹があった。
遠くにありながらも、すぐ近くで見るような錯覚に陥る。それほど大きな樹だ。
アモンは、ぶるぶると身体を震わせるほどの感動を覚えていた。
そのすぐ横では、砂に腰をおろしたグレイが水筒に口をあてて、中の水を勢いよく流し込んでいる。
イシャが言った。
「おい、そんなに飲むと逆に辛くなるぞ」
「暑いんだから仕方ないでしょ」
グレイは、ようやく水筒から口を離し、その蓋を閉めた。
「暑い？　それなら、そんな法衣は脱いでいればいいじゃねえか」イシャは、からかうようにグレイに言った。
「魔法使いっていうのは、他人に肌を見せないものよ。知らなかったの？」
「ほう、そいつは初耳だぜ」
赤毛の戦士は、にやりと笑った。
「魔法使いは全員、身体に自信がなくて法衣で隠しているなんて――」
「な――」
何かを言おうとしたグレイの唇が、半開きのまま止まった。青い瞳は大きく見開かれていたが、それはイシャの貌を映してはいなかった。もっと遠くを見ているのである。
ヴァルハラを背にしていた赤毛の戦士は、不思議に思って振り返った。
「竜だ。竜が飛んでくる――！」
砂に腰をおろしていたアモンは立ちあがり大きな声で叫んだ。
しゅっ、と音がした。
シアンが剣を抜いたのだ。
黒く濡れた瞳は、きっと空を睨んでいる。
蒼天に、緑の異形のものが浮かんでいた。
大樹に生える葉が強風にちぎられて、ひらひらと舞っているようにも見える。それは、頼りない羽ばたきをくり返しながらも、どんどん近づいてきた。
ざりっ――。
金属と砂が擦れるような音を立てて、今度はイシャが剣を抜き放った。
シアンの剣の刀身は湾曲しており、切りつけたあとに引くことで傷を負わせるものであった。しかしイシャのそれは、幅広の、破砕を目的としたものだ。そのために根元よりも先端に重心がある。重さにまかせて相手を破壊する――並の人間には使うことのできない剣だった。
イシャの、二の腕を包む筋肉が、めりめりと盛りあがった。自慢の赤毛は渦巻く風にな

ぶられ、燃えさかる炎を彷彿とさせる。
「グレイ、援護を頼むぞ——」
唸るようにイシャが言った。
沈黙。
「グレイ？」
イシャに対する応えを促すように、シアンは女魔法使いに顔を向けた。
フードを後ろにおろしたグレイは、惚けたように立ち尽くしていた。目は、迫りくる魔獣に吸いよせられたままである。
「怪我をしているみたいだわ……」
グレイが呟いた。
「何を——。手負いの竜なら、なおさら危ねえだろうが」
イシャはグレイを睨んだ。
「違う……。石よ、石の竜——」
グレイに集まっていた視線が、そのひと言で一斉に竜に注がれた。
竜は空中でもがいていた。
様子がおかしい。誰が見ても、そう思えるほど、ぎこちない飛びかただった。しかもその竜は、先ほどのように緑の鱗に覆われてはいなかったのだ。
冬の海を見おろす、冷たい空の色である。身近なものに例えるならば、石そのものしか考えられなかった。
辛うじて残った緑の部分も、押しよせる灰色の狂気に打ち勝つことはできない。竜は生きながらにして石になっているのだ。
羽ばたきが鈍った。
重そうな翼は、何とか高度を保とうと上下に揺れるのだが、やがてその動きも止まった。
ぐ、ぎぃあああぁぁぁ——。
断末魔の叫びが最後だった。
竜は落ちた。
息絶えた石の竜に、砂をまとった大地が凄い速さで近づいてくる。
どどおぉぉぉん——。
轟音と共に、大量の砂塵が吹きあがった。それは、微かに動く空気の流れを敏感に読みとり、ゆらゆらと漂った。
四人は、疲れを忘れたかのように小高い砂丘から駆けおり、死せる竜のもとへと急いだ。
彼らの目の前で砂煙は立ち去り、それが姿を現した。竜であったものは、砂漠に半分飲み込まれたかたちで横たわっている。
石の翼は、落ちたときの衝撃のためか根元から、ぽきりと折れていた。
天を睨み、巨軀に似合わない細腕で地を突き、力なく打ち振られた尾は、そのままで動きを止めていた。やがて竜は、それ自身の重みと蠢く砂により、忘れ去られたかの如く姿を消すであろう。
「アモン、あんたとバルベットが見た竜って——」
熱心に石像を観察していたグレイが振り向いて訊いた。
「いいえ、違います。ぼくが見たのは青い竜でした」
再び、グレイは竜を見つめた。
イシャが剣を収めて言った。
「厭な予感がするんだが……」
「私もよ」
シアンは視線を竜から離し、東の彼方へと移した。「陽があるうちに"中の街"まで行きましょう」
「それがいい。いつまでも、こんなところにいるわけにはいかねえ……」
「グレイ？　どうしたの」
まだ石の竜を見つめたままの女魔法使いにシアンは声をかけた。
「え、ああ、もう行きましょうか」
ようやく、グレイも竜から離れた。
グレイは立ちあがって一行のあとに続いた。

陽が西に傾きかけたころである。
「どうしたの、熱心に」
シアンが訊いた。「初めて竜を見たわけではないのでしょう？」
「ええ」
グレイはシアンを見ずに答えた。「気になるのよ」
「気になる？　石になったことが？」
女魔法使いは頷いた。
「竜が石に……。どうして石になるのかしら。もっと別のものでも——そんな感じがするの」
「竜を、俺たちと同じに考えるのがいけないんじゃないか？」
イシャが言った。「人間は死んだら土に還る。竜は石になるのかもしれないぜ」
「違うわ。そんな単純なことじゃなくて……。そう、魔法。魔法が関係しているのよ」
「たとえば魔法で殺されたとか？　私はよく判らないけれど、呪術と言ったほうがいいのかしら」シアンは、考えごとをしながら歩き続けるグレイを見た。
しばらくの沈黙の後、グレイは答えた。
「そうかもしれないわ」
「バジリスクとは違うのですか？」
アモンが訊いた。
バジリスクとは巨大な蜥蜴である。見るものを石化させる能力を持つ恐ろしい魔獣なのだ。原因は、妖しの力を秘めたその眼だ。そこから発散された"力"は相手の眼球から侵入し、瞬時にして肉体を蝕む。バジリスクの眼を見なければ何ら問題はないのだが、誤ると有無を言わさず石とされてしまう。
アモンは、そのバジリスクが竜を石化させたのではないかと言っているのだ。
「バジリスクの"睨み"は魔法じゃないわ。それに……」
グレイのあとをイシャが続けた。
「竜に"睨み"は効かないぜ。狩竜の一族の奴らが試したはずだ」
「初耳ね。なぜ、そんなことを？」
シアンは横目でイシャを見た。
「ラシアって知ってるか？」
「狩竜の一族の人？」
シアンは少し考えて、
「いいえ、知らないわ」
と、答えた。
「もう一年も前になるか。奴らが、竜についての会議のために村にきただろう。そのときに知り合ったんだ」
イシャは空を見あげた。どこまでも青い空間が続いている。
「狩竜の一族ってのはどうも好かねえが、ラシアだけは別でなあ。妙に気が合うんだ。ひょろっとした頼りなさそうなくせして、色々なことを知っていて、狩りは力じゃなくて頭だ、なんて言いやがる。おもしろい奴さ」
突然、グレイが手を叩いた。
「思いだしたわ。会議を抜けて酒を飲んでた奴ね」
「ほう、よく覚えているな。まあ、済んじま

ったことだ」
イシャは笑った。「そのラシアから、竜を狩る方法を聞いたんだ。おかしかったのが、バジリスクを使う狩竜の法さ。それを考えたのはラシアなんだが、いざ竜を見つけて試したところ、効き目がなくて、怒り狂った竜から逃げるのにひと苦労だったらしい。笑い話にしかならねえぜ」
永い沈黙が流れた。
さく、さく、という規則正しい、砂を踏みしめる音以外、何も聞こえてこない。
時折、思いだしたように一行の背後から、ひゅうと風が吹いた。その存在が忘れられるのを恐れるかの如く淋しい風だった。
それは幾許かの砂を拾い集め、舞い上げ、運び去っていく。偽りの自然——死せる地を許しておけない島自身の、せいいっぱいの反抗であったのかもしれない。
一行は足を止めた。
前方に何かが見えたからだ。
砂ではない。
空でもない。
もちろん、ゆらゆらと揺れ動く大樹でもなかった。街である。いや正確には、街だったものだ。
“中の街”であった。
金色の悪魔の侵攻に耐え切れず、人々が捨てた街だ。砂によって喰い尽くされ、廃墟となった街なのだ。
アモンは廃墟を見つめていた。睨んでいるといってもいい。拳を固く握りしめていた。
——街が喰われたことは知っていたのに。
少年は実感していた。思い出の場所が、またひとつ減ったことを。そして美しい砂漠が、実は恐ろしいところであることを……。
「行こう」
イシャが言った。
（次号へつづく）

あとがき

手塚です。こんにちは。
「最後の竜に捧げる歌」の第三回目をお届けします。
今回は、アモンが砂漠の探索へと出発しました。ここからが、メイン・ストーリーです。じっくりと、お読みください。
新しい登場人物はふたり。イシャとシアンです。ぼくは、このイシャが好きで、結構楽しみながら書いています。
そういえば、お便りをたくさん送っていただきました。どうも、ありがとう。残らず目を通しているつもりです。
〝アモン、ください！〟っていうのもありました。どうぞ、差し上げます。いいところなしの主人公ですが、可愛がってね。
また、お便りください。
待ってます。
次号をお楽しみに。
では、この辺で。
一行、余ったな。
まあ、いいか。



FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

ボクはただ今、受験のまっ最中！息ぬきに必勝本!!ところで国語の勉強をしていたらこんな漢字がでてきたのでびっくりした。「不如帰」これは読めました。
（東京都・荒木田誠・15歳）

▶あわてて答案用紙にとほほぎすなんて書かないでね。
（ヒラ坊）

ニチブツの「本命」の記事をやるときにはぜひCBランニング・フリー成沢氏に原稿を書いてほしいと思います。
（東京都・手操健一）

▶いわれなくても数ヵ月前から予約がはいってましたわ。
（マッキー）

Vol. 2にゲーム・ライターの方々の生年月日が書いてあったので性格を占ってしまいました。★田尻智さん、タイレル辻さん――誠実でしっかり者。少々、人見知りをする。★ベニー松山さん、CB成沢さん――感性が鋭い。人に対してとても気をつかって心配するタイプ。★山下章さん――行動力バツグン。負けずぎらい。（勝手に占ってしまってごめんなさい。）
（茨城県・風夢）

▶成ちゃんとベニー松山くん以外は全部あたりー。
（マッキー）

パックランドでつかまえての題の下の意味のない（あるの？）イラストが好きです。別に結婚したいとか、そーいうんじゃないですよ。
（鳥取県・村上グラ男）

▶いや別にかまいませんけど。ちなみにイラストを描いているのはカッキー丸山さんという天才プログラマーの方です。グラIIやってるか？
（ヒラ坊）

「最後の竜に捧げる歌」がいちばんよかったのに手がすべってちがうの3つに○つけちゃったの。ゆるぴておくれ。
（埼玉県・須見志野・14歳）

▶ゆるへまへん。
（冊）

北枕先生！私はファイナルファンタジーIIのガイの名前に「きたまくら」っていれたんです。ちなみにフリオニールは「なりさわ」マリアは「あいはら」レオンハルトは「まつやま」といれました。そしたら友達からその「きたまくら」ってゆーのやめよーよ。えんぎわるいからって言われちゃったんです。悲しいですっ。うるうる。
（静岡県・寺沢桐子・14歳）

▶「なりさわ」と「まつやま」のほうがえんぎわるいんじゃないですかー。あら今日、性格よくない日みたい。
（マッキー）

堀井さんはかわいそうだわ。ゲームを作る立場ばっかりで。一目散に家に帰って、興奮のうちにスイッチを入れるあの気分が味わえないんだもん。おまけに私みたいな者にまで「スリルがない」「もっと感動させろ」だのこうるさいこと言われて。文句ばっかりいってる奴ら！（わたしだ）たまにはこっちから何らかの手段で堀井さんを感動させてあげようではないか！関係ないがヒラ坊は夜遊びが過ぎる（気がするわ）
（船橋市・松川由美）

▶堀井さんを感動させようってアイデアに私もさんせーい！みんなで考えてみましょうね。あ、それからヒラ坊は最近、イグナチオ教会にかよっていて、聖者への道っていわれてます。
（マッキー）

初級COM用語入門ですが、コンピュータの道を歩む（予定の）私にとってこの内容はとってもよかったデス♡続けて下さいねっ。ずっとよっ！
（奈良県・椿井智美・18歳）

▶どーもありがと。ここがよくわかんないとか、もっとこーしたほうがよくわかるのにといった意見がありましたらどんどん送ってください。誠意を持っておこたえするあなたの辻まで。
（タイレル辻）

Vol. 3の田島晶子様。「陸が環状で海がひとつ」はドーナツ状の天体でなら可能です。ちなみにドーナツ状の天体においてはドラクエの「東と西、北と南がそれぞれつながっている」マップも実現できます。
（東京都・めだぱに左衛門）

▶ドーナツ状の天体……あ、ハラへった。ミスタードーナツ行こっと。
（ハルク）

今日、アキラをビデオで見た。そしたら急にバイクに乗って大声を出して見たくなった。愛車（ZX−10）にのり水戸まで大声だしながら走った。海を見ていたら青春してるなとしみじみ思った。金田のバイクに乗ってみてー。
（茨城県・島田英樹・16歳）

▶ス・テ・キ……。事故っちゃだめよ。
（さとみ）

ウィズ・コミックの第2巻に出てきたビショップの「アルカード」。彼はきっとバンパイアロードだ。だってアルカードと言えば吸血鬼ドラキュラの変名として有名だもの……。それにしてもサコンとロキの関係は意外だったなぁ。リリスさんの死（ロスト？）は悲しかった……。リョウくんは何に転職したんだろ？敵のジルワンをうけたらアルカードはどうなるんだろ？ああ3巻が楽しみだっ!!
（春日井市・井上定芳・17歳）

▶さて、どーなるんでしょーか。石垣さん。今度ははやく描いてね。4月には発行しましょーね。お願いよ。
（冊）

前回は良いアドバイスをいただき、本当にありがとうございました。実はまた女の子から「つきあってください」と言われてしまい、ふたまたかけるわけにもいきません。どうしたら良いでしょうか。ぜーたくですがまたさとみさんに聞きたいです。
（東京都・ルーカス・13歳）

▶「いいかげんにしなさい」と関西風のイントネーションの発言をのこしてさとみちゃんは四谷駅方面へ去っていったのでありました。
（ヒラ坊）

わひょーん。わしとしよりか。あほー。そんなこと言うな。タバコすってもええねんど。必本買ってもええやろがー。
（大阪市・ハタ坊）

▶いーぞいーぞ。世界で一番ヒマな32歳と評判のハタ坊じゃありませんか。
（ハルク）

前号の野安くんの意見について……。たしかにそうだと思う。ユーザーが盲目になっているのはたしかである。でもなぜなのか。答えはかんたん。ドラクエに匹敵するゲームがないからである。ドラクエが良いだけでなく、どきどきするようなおもしろいゲームが少なくなってきている。ゲーム業界がくさってきている。だからユーザーは自然とドラクエに希望をたくすのだと思う。
（神奈川県・周瑜・17歳）

▶野安発言に関してはたくさんのおたよりをいただきました。本人からもこれが最後という手紙がきています。
（冊）



▲何考えているんだかわからない人シリーズその①コルクあちわ（23歳・デザイナー）親には見せられないその頭を初公開!!

ドラクエに関する主張をつづけてきましたが、結局いいたかったことはこういうことです。
●みんな、情報に流されないようにしようぜ！ドラクエみたいは巨大なブームを巻き起こすゲームの場合、これだけは忘れちゃいけない。えてして日本人ての情報に関して無頓着なんだ。むやみに情報を流すことに対しての罪悪感がないんだよね。雑誌の場合は規制があるんだろうけど、一般人の口に戸は立てられないからね。みんな好き勝手に情報を流してしまうんだ。だからせめて必本の読者だけはそんなことしないようにしようよ。
氾濫しまくる情報に対して抵抗力のない低年齢層のために、この意見が役立ってくれればいいんだけどね。
（埼玉県・野安ゆきお）

▶なるほど。じゃまたね。

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

PC Engine CLUB ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.29

必本の後の方にある“新作スケジュール”を見れば分かるけど、エンジンの新作がどっと増えた。

でも。喜んでばかりもいられない。しっかりとした“見る目”がないと、泣きを見ることもありそうだ。雑誌の記事だけで判断するのはムズかしいかもしれない。しかし、記事を深読みして、泣くことがないよーにしてほしい…のだけれども…

魔界八犬伝SHADA



文／北枕獲

■データイースト
■4月1日発売
■¥5500
■Hu-CARD

今、新しい八犬伝が始まる！なのだ

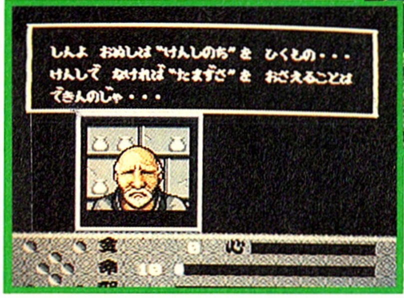
とゆーワケで、『アウトライブ』に続き、またもRPGなのだ。ファミコンに比べてRPGが弱かったPCエンジンだけど、もーだいじょーぶ。まだまだ数は少ないけれど、どれもみんなおもしろそーだぞ！　で、今回の“魔界八犬伝SHADA”は、滝沢馬琴の“南総里見八犬伝”をベースにしている。登場するのは、あの“八犬士”の生まれ変わりたち。そして、今度の敵は“魔人ガリョウ”だ!!

＊コイツはアクティブRPGなのだ

『ハイドライド』で始まり、『イース』で１つの頂点を極めたのが“アクティブRPG”と呼ばれるジャンルだ。『魔界八犬伝SHADA』も、このジャンルのゲーム。どーゆーものか想像つくでしょ？　体当たり戦闘で金と心（経験値）を増やし…ってヤツ。レベルが上がると、弱い敵じゃ、心が上がらなくなってね。なんか、なつかしーなぁ。私、こーゆーのって、パソコン版のハイドライド以来だもんなぁ。おっと、懐かしがっていてはいけんな、うん。

で、こーゆータイプだから、ゲームのテンポがいーんだよね。戦闘の時、いちいち画面を切り替えないから、流れが止まらないんだ。これって、ゲームへのめり込むためには、けっこう重要だったりするんだ。戦うも逃げるも指先しだいってゆーアクション要素が、ゲームを盛り上げてくれるし。セーブがいつでもどこでもOKってのもうれしーよね。





◀物語の始まり。長老の言葉に耳を傾けよう



◀おお、そーか。私は八犬士の１人だったのかっ！　これはもう、玉梓を封印するっきゃない。それが、運命、縁ってもんだ

▲戦闘はリアルタイムのアクション。体当りでダメージを与えるのだ。コイツは某所のボス双頭狼。けっこー苦労させてくれるぜ。でも、倒せば○○○○が手に入る…

＊キミは八犬士の転生なのである

なつかしーなぁ。やっぱ、おぢさんにとって八犬伝っていえば、NHKの人形劇！　仁義礼智忠信考悌!!　辻村ジュサブローの人形と、坂本九のテーマソング！　うーん、燃えたなぁ。もう一度、見たいよぉ!!　NHKさん、LD出して下さい！

閑話休題。つい、取り乱してしまいました。ちなみに、私、信乃さんのファンでした、はい。で、このゲーム、闇の世界の支配者、魔人ガリョウが、現世に魔界を創ろうとしたことから始まる。ところが闇の世界では強力なガリョウの力も、現世では役に立たなかったのだ！　ガリョウは、かつて世界を暗黒で覆った“怨霊玉梓”の復活を企て、封印を奪った。世界に魔物があふれ、玉梓復活の日が近づく。その時、８つの玉が八犬士の転生（生れ変り）の元へ！　新しい八犬士が、いま、立ち上がる。

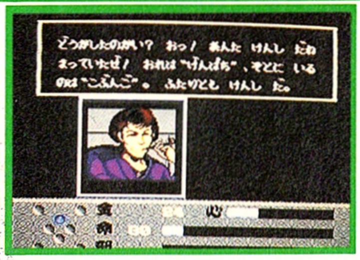
とゆーワケで、キミは犬江親兵衛の転生、仁の玉を持つ“しん”だ。彼は里見の村の長老に育てられた。17の時、ガリョウの侵攻が始まり、自分が犬士であることを、長老から聞かされる。さぁ、ゲームスタートだ。まず、里見の村で情報収集、村の近くで金を稼ぎ、装備を整える。この辺は常識ね。で、その後、仲間、７人の犬士を探す旅に出る。ところで、後の７人の前世、知ってる？　犬塚信乃・考、犬山道節・忠、犬坂毛野・智、犬飼現八・信、犬田小文吾・悌、犬川荘介・義、犬村大角・礼、だぜ。



▶おお、毛野は女の子であったか。おねーちゃんが、こんなかわいいんだから、いもーとだって…



◀やっと、信乃に会えたけど…なぜ、何故、どーして!?



◀また、犬士に会えたぞ！　でも、なかなか協力してくれない。なぜなんだよぉ!?

＊まずは情報、これ基本

で、前に書いたよーに、まずは情報収集だよね。スタートの〝里見の村〟、第1の目的地である〝房の村〟、そして、なにか様子がおかしい〝谷の村〟、どこの村でも、話を聞くことから始めよう。話す方法は、村人にぶつかればいいんだ。カンタンでしょ。けっこう重要なことを、何気なぁ〜く話してくれるから聞き逃さないよーにね。それに、ちょっとしたナゾみたいな言い方をしてくれることもあるし、あきさせないゲームだよ、まったく。

さて、話を聞いて、メモを取ったら、情報について考えてみよう。たとえば○の村のそばにある、×の洞窟へ入るためには、村人の話についてちょっと考えて、□□を手に入れないといけないしね。こーゆー〝ちょっと考えないといけないこと〟が、ちょくちょくあるから、あせって先へ先へと進まないことだ。ま、考えるっていっても、腕を組んで沈思黙考…なんて重たいヤツはないから、安心しておくれ。



▶うーむ、ガリョウが本格的に動き出したよーだ。急がねば



▲房の村に行くためには、お守りがいるらしい。でも、里見の村にはそんなものはない。さぁて…



▲今までに会ったのは、道節、信乃、現八、小文吾、毛野の5人だけど…





▲それでも、私は行かねばならぬ！

◀店で情報を聞けることもあるぞ

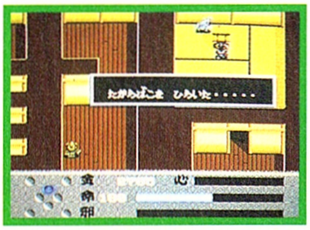
＊装備＆持ち物でパワーアップ

このゲームのアイテムには、装備するものと、持ち物の2つがある。装備は武器、防具、兜、術（魔法だね）の巻物、道具（薬草とか、手鏡とか）など、戦闘などに直接関わるもの。持ち物は、いわゆるクリア・アイテムだ。

で、武器、防具、兜はそれぞれ5種類。どれも最強のモノは〝犬士の形見〟なんだ。形見ってのが泣かせるよなぁ。

術は6種類。いわゆるMPではなく、HP、体力を消耗するんだ。ゆえに、体力が75％以下になると使えなくなるから注意が必要だ。

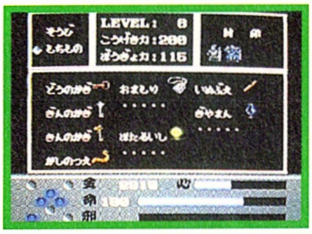
つまり、だ。このゲームの重要ポイントの1つがアイテム探しってワケなのさ。



▶アイテムは、買ったり、もらったり、見つけたり、敵を倒したりして、手に入れる



▲装備は、パワーアップ・アイテム。武器・防具・兜・道具は分かるよね？　術は、いわゆる魔法だ。ただし、MPじゃなく、命（HP）を消費するんだけどね



◀持ち物ってのは、いわゆるクリア・アイテムってヤツなんだ。しっかり、探し出さねば、なんねぇぞ

＊謎、ナゾ、なぞの大洪水

情報集めのとこでも書いたことなんだけど、このゲームには、あっちこっちにナゾがバラまかれているのだ。もちろん村人たちの話もそーだし、フィールドのところどころにある〝立て札〟や〝石碑〟にもナゾの言葉が書かれているんだよね。たとえば、立て札に書かれている言葉のナゾ。これを解明しないことには、先には進めないのだよ。森の中にある立て札のナゾが分からないと、森の中をさまよい続けることになったりするワケだね。

つまり、戦闘も重要なことではあるんだけど（ポイントになる場所には、ボスのデカキャラがいるしね）、それ以上に重要なことが、このナゾ解きなんだよね。ナゾ解き、犬士探し、そしてアイテム集めが、このゲームの3本柱（まぁ、全部を〝謎解き〟ってゆー1つの言葉で包括することもできるんだけど）ってことなんだね。

えーっと、全体的に見て、よくまとまってるし、ワリと自信を持って薦められるゲームであることに間違いはないよ、コレ。



▶ここはダンジョンの中。あるアイテムがないと、真っ暗なのだ。×××××を探せ！



▼これが最初のナゾ。この意味が分からないと、森から抜けられないぞ。はてさて…



▲ここも、これが分からないと、堂々巡りをすることになる。洞窟の上で、火が燃えているみたいだけど…



▶この文字を読むためには、アイツの協力が必要なのだよ、アイツの！

SPECIAL HOT ホットニュース NEWS

P・47

■エイコム■3月20日発売■¥5200■Hu-CARD

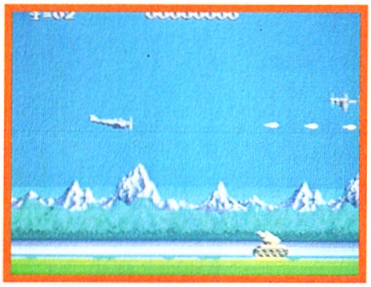


アーケードから移植の、ぶぁりぶぁり横スクロール・シューティング・ゲームの登場だぞ！

ゲームの舞台は第2次世界大戦中の欧羅巴西部。キミは亜米利加空軍のパイロット、敵はとーぜん独逸軍ね。

キミの愛機は名機の誉れ高い戦闘機、リパブリックP47Dサンダーボルト。敵戦闘機、ミサイル、戦車などなどを破壊しまくるのだ。ときどき出現する敵のヘリコプターを破壊すると、アイテム出現。コイツでパワーアップできるんだ。ステージや敵によって、効果的なアイテムがあるから、しっかり使い分けよう。各アイテムについては、下を見てね。

それにしても、美しいBGだよなぁ。特に2面の夕焼け、これはもー絶品だ。見とれているヒマがないのが残念なぐらいだよ。とにかく、さすがPCエンジンとゆーグラフィックを堪能できるのもうれPのだ！



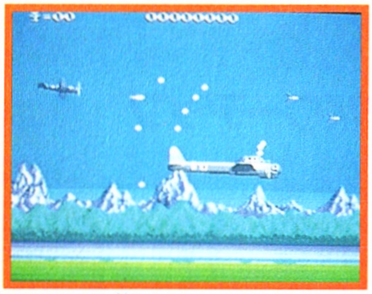
▲最初、サンダーボルトの武装は、機銃だけ。早いとこ、パワーアップせにゃね



▶ミサイルを装備すれば、このとーりなのさ。前方に弾幕張るには、もってこいだね



▶だけどね。ボムを装備してないと、対地攻撃には超低空飛行が必要なのさ。地面とキスしないよー気をつけなきゃ



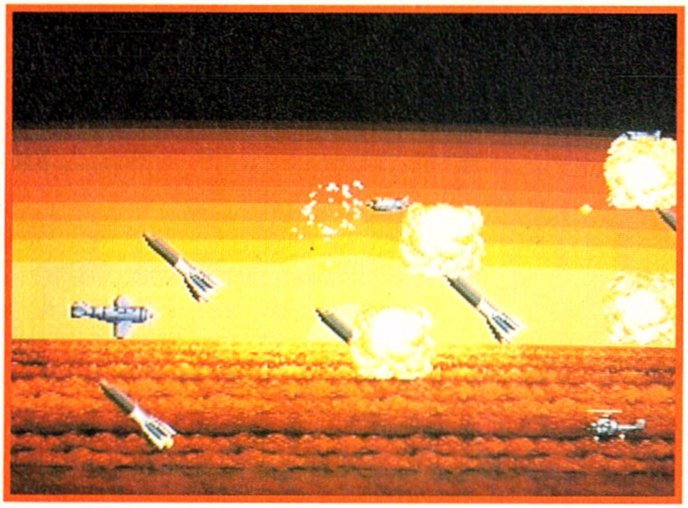
▲そして、1面のラスト。よけまくって、撃ちまくるしかないんだけど…



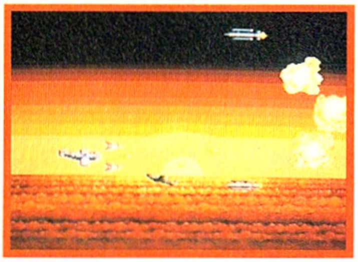
◀ヘリを撃墜すれば、アイテムが出るぞ！



▶2面は、見とれていたいほど、美しい

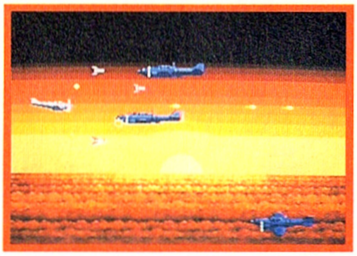


▼夕映えの中、大型ミサイルの嵐をかいくぐる…。うーん、ロマンだなぁ…なんて考えてたら、死ぬぞ!!



▲とにかく、このステージは、ミサイルか、エクスプロージョンがいいみたいだね

▼コイツってば、カタいんだもん。キライ！



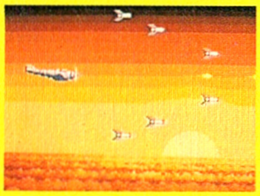
パワーアップ、パワーアップ、やっほー、やっほー♡

で、シューティングの必需品パワーアップだ。4種類の特殊武器を状況に応じて使い分けるのが、ゲームクリアのポイントだぞ。

MISSILE



4段階にパワーアップ。敵機がゴチャゴチャいる時、とっても役に立つのだ。パワーアップすれば、ミサイルの数が増えるし、前面の敵に対しては絶大な威力を発揮するぞ。



BOMB



爆弾を投下できるよーになる。対地攻撃の必需品だぁね。もちろん戦艦や爆撃機にも有効なんだ。爆撃機の上に回り込んで、連続投下すれば、けっこうなダメージを与えられるのだ。



TURRET



方向キーを入れた方向に、弾を発射する。つまり、8方向に射撃ができるワケだ。もっとも、自機も移動するワケだから、慎重に行動しないとね。使い方次第では、とっても強力な味方になるぞ。



EXPLOSION



発射後、爆発する爆裂弾。と一ぜん広範囲の敵を撃墜することができる。爆発する前に着弾した時の威力は最高なんだよね。ウデさえあればボス敵用の武器としては最高…かもしれない。



SPEED



自機のスピードがアップする。なんて、わざわざ書かなくても分かるか。とーぜん、取り過ぎるとロクなことにならない。自分のウデに合わせましょね。

1 UP



これも説明はいらないでしょ。ここにはないけど、CONTINUEってゆーコンテニュー回数を増やせる（通常2回）アイテムもあるからね。

HOT ホットニュース NEWS パックランド

■ナムコ■発売日未定■価格未定■Hu-CARD



元々はアーケードだった。こないだファミコンになった。そして今回エンジンになる。うーん、さすがパックランド、ちゃくちゃくだね。

パックランドは、迷子になった妖精を"フェアリーの国"に送り届けるために冒険に旅立つパックマンが主人公。町に出て、森を抜け、山を越え、行く手をはばむモンスターどもをかわしつつ、フェアリーの国をめざすのだ。

で、このゲーム、攻撃ができない。ひたすら敵をかわしつつ、先へ先へと進むのだ。敵の頭の上には乗れるので、うまく利用しないとね。ただし。パックマンといえば"パワーエサ"だよね。パックランドにもパワーエサがあって、これを食べれば、敵はイジケモンスターに変身。体当りでやっつけられる。連続でやっつければ高得点ってゆーパックマンからの伝統は生きてるからね。

それに。操作方法が2種類用意されてるのも○だ。業務用ファンのキミは、右移動がⅠボタン、左移動がⅡボタン、ジャンプが方向キーの上のボタン・コントロール・モード。普通の操作（方向キーで移動、Ⅰでジャンプ）になれてるキミは、レバー・コントロール・モードで遊べるんだね。

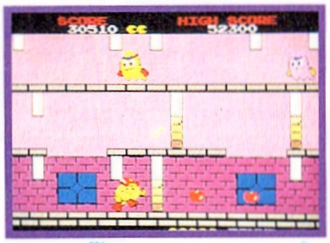
さぁ、フェアリーの国へ、れっつ、ご!!


▶くずれてゆく丸木橋！ジャンプのタイミングが、すべてだぜ!!


▲前門の水柱、後門のモンスター！ 絶体絶命の大ピンチだっ!! どーしよっ!!


▶やっと、たどりついた妖精の国。女王さまが、"魔法の靴"をくれた。ここはありがたく、いただいておきましょ


▲"街"の中にはモンスターがいっぱい。消火栓まで、パックマンのジャマをする。やぁねぇ、もーっ!!


▲ここは"館"のラウンドだ。カギを見つけ出さないと、先へ進むことができないのだ。カギ、カギ、カギはどこだっ！




▲魔法の靴があれば、空中ジャンプができるんだ。つまり、飛べるってこと。これで帰りは楽勝だね

◀おおっ、これがウワサのパワーエサ!! はやいとこ食べて、モンスターに逆襲だ！

HOT ホットニュース NEWS 究極タイガー

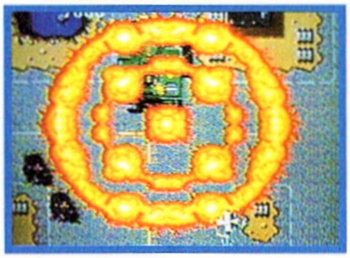
■タイトー■3月31日発売■¥5500■Hu-CARD



やったね!! あの、爆弾が気持ちE"究極タイガー"がエンジンにも移植されるのだぞ！ 喜べ!! とにかく、パワーアップが快感の縦スクロール・シューティング・ゲームなんだもんね。

フォーメーション・チェンジってゆー武器の持ち替えも楽しいし（ちなみに、私は青が好きだ！）、指を鍛えて、待ってましょ!!


◀敵は陸海空、すべてから攻撃してくる。油断はキンモツだ


▲出ました！ これが、とっても気持ちがいいボムです。スカッとします!!

HOT ホットニュース NEWS 弁慶

■サン電子■発売日未定■価格未定■Hu-CARD

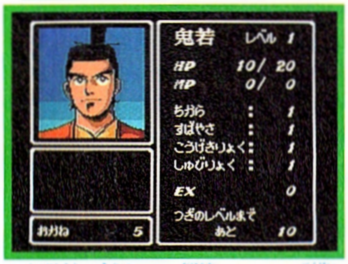


北は北海道から、南は九州鹿児島まで、日本全国を飛び回るRPG、それがこの"弁慶"だ。

恐山、出羽三山、箱根に桜島、みんな実在の地名だから、地理のおべんきょだって、旅行の計画だって、これ1本でOK!? かな？

キャラクター・デザインは、『雲にのる』の本宮ひろ志。あの、迫力ある絵が見事に再現されてるなんて、うれしいじゃないか！ もぉ、ヨダレが流れそ!!

で、全国には27の町や村が点在し、ストーリーは史実に忠実でありながら、エンターテイメントに徹していて、さらに奇想天外だってゆーんだからねぇ。なぁんて、トンでもないゲームなんでしょ。うーん、楽しみ！



▲主人公の鬼若クン。鬼若ってのは、弁慶の幼名なんだけど、関係あんのかなぁ？


◀どーやら、スタート付近らしいけど…



▲モンスターって言うより、妖怪、魑魅魍魎って言った方がフンイキだね、やっぱ

MEGA DRIVE メガドライブクラブ CLUB

Vol.7

なんと「ファンタシースターII」の発売が延びてしまいました。初期ロットの予定数が2月中にはつくれないんだそうな。6メガだけに仕方ないといえば仕方ないけどちょっと残念。しばしの間ガマンしよう。

スーパー大戦略

文／ＣＢ成沢

すーぱーだいせんりゃく



■セガ
■4月発売予定
■6800円(予価)

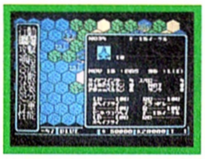
パソコンユーザーなら誰でも知ってるビッグタイトルだ。ＳＬＧの名作として名高く、今もって売れ続けている。その魅力を十二分に生かし切ったのがこのメガドライブ版といえる。セガらしい味つけもみごと。

◆パソコン版をもしのぐ出来！さすがのビッグタイトルSLG

「大戦略」はＰＣ−9801シリーズに始まって、さまざまな機種のパソコンに移植された戦争ＳＬＧの名作だ。そのような作品がメガドライブに移植されるってんだからＳＬＧファンにはこたえられないところだろう。事実、クオリティはかなりの水準にあると言え、ＳＬＧにあまり明るくない私も感心させられてしまったのだ。家庭用のハードでここまでできれば本望じゃない？



◀やはりヘックスだと見やすい。メガドライブの性能がよくわかる



◀各ユニットに対する細かな設定とコマンド。リアリティがある

●見やすいヘックス



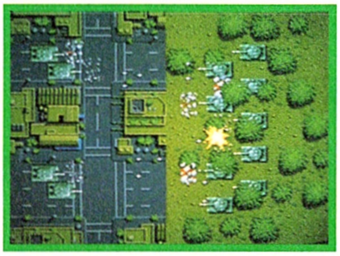
▲パソコン版とまったく同じヘックスを使用しているので、ユニットが見やすく、理にかなった操作ができる

●わかりやすいコマンド群



▲全体命令を下すコマンド群は、その内容、目的がはっきりとわかるようになっており、たいへん使いやすい

●ド派手な戦闘シーン



▲パソコン版をしのぐグラフィック。メガドライブならではの戦闘シーンはより熱い興奮を与えてくれる

●さまざまな形態のマップ



▲マップは初心者用から上級者向けに20数種類用意されており、自分のウデに合わせたものを選択することができる

◆それぞれの仕様について説明しよう!!

マップ

マップの数はまだはっきりとしたことは言えないけど、最低20コは入る予定。右にあるように、北海道や四国が舞台の局地戦から、国レベルの戦い、果ては全世界をまたにかけて戦うものまでさまざま。

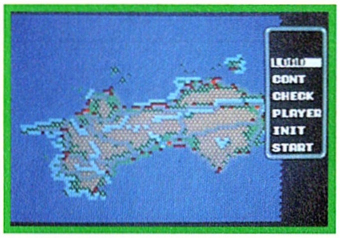
もちろん初心者は数時間で終わる小さなマップから始めればよいし、ある程度わかるプレイヤーはいきなり難しく広いマップから始めればよい。

●Red Bear



▲舞台は北海道。赤い魔の手から北の大地を守りぬくのだ

●Shikoku Wars



▲変化に富んだ地形の四国。水上部の使い方が勝敗を決める？

●Israel vs Arab



▲中東の火薬庫、イスラエルを中心としたアラブ諸国が舞台。砂漠での攻防がカギ

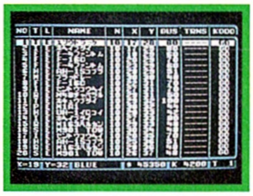
コマンド類

「スーパー大戦略」のコマンド類は、必要な情報を引き出したり、ユニットを動かすという点において、簡潔な処理が施されている。たいへん使いやすいのだ。

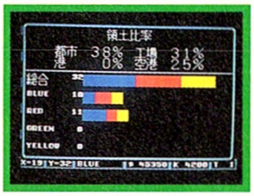
ただし、ユニットそれぞれにかなり細かな設定がなされているので、使い勝手がわかるようになるには慣れが必要であろう。ＳＬＧだから仕方ないか。



▲生産　ユニットの生産は首都、工場、空港、港、都市で行うことができる。資金と工業力を考えて生産しよう



▲部隊表　自国のすべての部隊（ユニット）が一覧表示される。全ユニットの状況をつかむのに便利



▲状況表　マップ上にある建造物の支配状況を表す。グラフの色は都市、工場、港、空港の割合を示している



▲これも状況表の続き。こちらは各部隊種別の合計機数を表示してくれる。アルファベットが部隊の種別を表している

戦闘シーン

なんたって目を引くのがこの戦闘シーンだ。敵対するユニットが移動して隣接すれば戦闘へと突入する。グラフィックが切り換わり、まずそれらのユニットの能力が表示される。次いで攻撃される軍が左におり、右から攻撃する軍が移動してくるのだ。

そして撃ち合い。

ユニットの装備している武器や能力差によって破害の度合は大きく変化する。「スーパー大戦略」の各兵器になされている細かな設定は、戦闘の楽しみを倍加させるものなのだ。

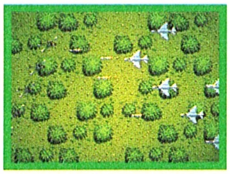
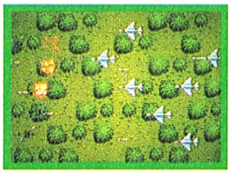
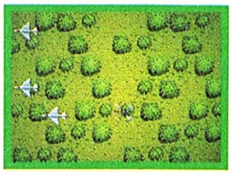
高品質のグラフィックに細かな設定、まったくもってスゴイと感じてしまわせる。SLGのファンでなくとも、思わずエキサイトしてしまうにちがいないだろう。



▲山を越えて爆撃機がやってきた。山道の突破を狙う戦車にとってはピンチ！

激突！空中戦

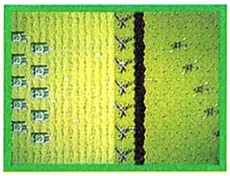
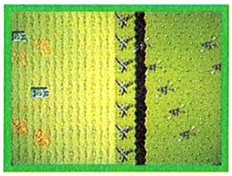
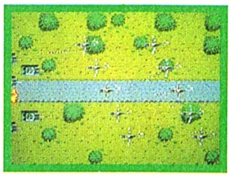


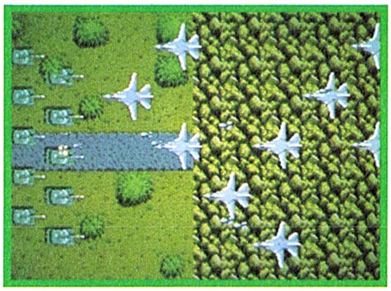
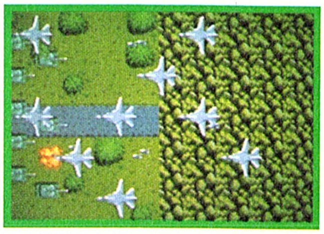
◀圧倒的なファントムの攻撃力の前にコブラは全滅寸前！

コブラの威力!!



◀コブラの攻撃力は地上兵器に対してかなり有効となる

◀▲爆弾の軌跡をお見せできないのが残念。かなりリアルに落ちていくのだ

ゲームシステム

ゲームシステムにも工夫が加えられている。まずは4人プレイができるということ。もちろん1人対コンピュータ3人なんてこともできる。熟練したプレイヤー同士で行えば、ボードゲームのように白熱するだろう。当然、それぞれ異なったBGMをつけることもできるのだ。

しっかりしたオリジナルにセガらしい味つけがなされており、好感のもてるシステムだ。



▶プレイヤーの人数や、生産種別を決められる



◀4軍入り乱れるとかなり激しい戦いになる

兵器群

「大戦略」が「大戦略」たるところは、登場する兵器がすべて現存し、世界中で配備されているものであるということだろう。「スーパー大戦略」も当然その流れが息づいている。各兵器の性能、グラフィックは現存のものに忠実であり、ゲームの中で良いリアリズムを生み出している。

ゲームの中で実在の兵器を動かす快感、それが魅力のひとつだ。

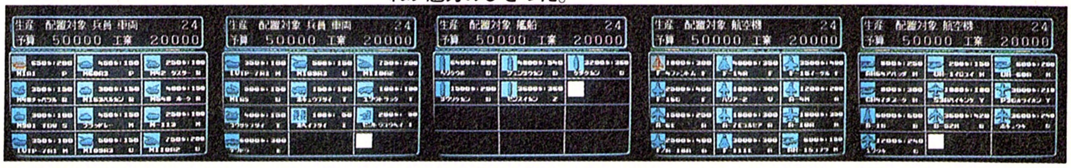




▲ユニットを移動させる時に、そのユニットの状況が簡略化して表示される
◀上の表示をより細かく見せると、こうなる

兵器の一部だっ！

右は登場する兵器の一部だ。兵器の種類は139種！ ひとつの国ですべての兵器を使える訳ではないが、この多さはゲームに彩どりをそえている！



メガドライブクラブ 一押し情報 モデムの発売いよいよ近づく

現在、メガドライブの出荷台数は30数万台だそうだ。厳しい情勢の続くゲーム業界の中でこの数字はなかなか健闘していると言っても差し仕えないと思う。今後のソフト供給もおおむね順調にいきそうで、まずは順風満帆というところか。

では新製品情報をお届けしよう。左下の写真はメガドライブ用のモデムである。これによって電話線を使った通信ができるようになる。遠く離れた人とゲーム対戦したり、将来的には現在のパソコン通信と同様に利用できるようになるだろう。発売日、価格等は、近日中に発表できると思う。

前号でお知らせしたサードパーティは、まだ発表になっていないが、業務用の大手T社、J社にN社も食指を伸ばしていると言われている。セガの新作ではカプコンの業務用から「大魔界村」の移植が決定した。大物パズルゲームの移植もあるらしい。





▶もうほとんど完成寸前の「スーパーリーグ」。音声合成がすごいのだ



◀モードセレクトも入って充実の付加機能



▶リーグモードはペナントレース。芸が細かい

JICC出版局

春になったら バンドやろうぜ

画期的ロック実践マガジン

毎月27日発売
定価390円



バンドやろうぜ3月号発売中

巨大特集
ギターやろうぜ
登場！ 蘭丸、木暮武彦、鮎川誠、窪田晴男 etc

ZIGGY完全ヒストリー

2大インタビュー
LA-PPISCH& JUN SKY WALKER(S)

完全バンドスコア
BUCK-TICK

■登場!! SUPER BAD、筋肉少女帯
KEZI&THE TRIPS
エレファント・カシマシ DERZIBET

UWF創世記 UNLIMITED

月刊宝島&ミックスインターナショナル編著

4月9日発売予定／予価2000円



★フォトグラフィー
前田日明、高田延彦、山崎一夫らの闘いの日々と、彼らの素顔
★熱烈なるファンの熱きメッセージ
★各界有名人のコメント

予約受付中




VOS増刊 VIDEO
ワンダーランド・ロックフェス
Withザ・ブルーハーツ
(HiFi 40分 ¥3800)も発売中！

BOX
ザ・ブルーハーツボックス
(アイテム6点 ¥2000)も好評発売中






THE BLUE HEARTS『1000の証拠』

あなたはザ・ブルーハーツを知らなすぎる

月刊宝島特別編集／定価1000円／発売中

CODE 1～1000までありとあらゆる情報をファイル！ ✖ヒロトは笑顔が一番(辻仁成) ✖感動青春マンガ「青空」(しりあがり寿) ✖河ちゃんは宇宙人と友だち!? ✖大槻ケンヂ（筋肉少女帯）の大評論✖ハプニングの帝王梶くん、などなど!!



㈱JICC/キャプテンレコード 東京都千代田区麹町5-5-5 03-239-2770

SUPER GOLD

読者プレゼント NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント

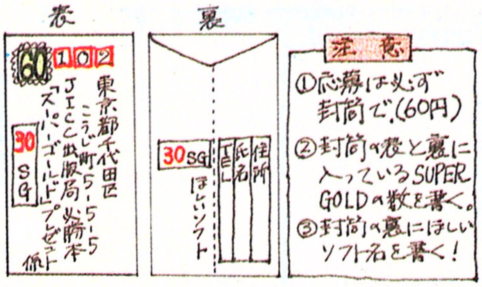


キティレコード
「貝獣物語」カセットテープ
3名



応募方法

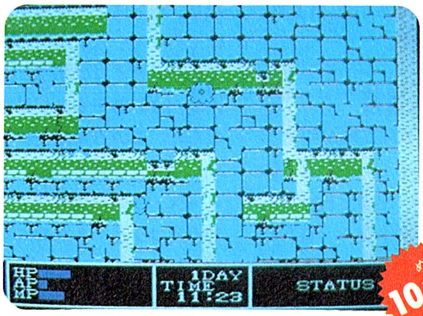
SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは3月3日(金)当日消印有効。発表は'89Vol.9の予定です。



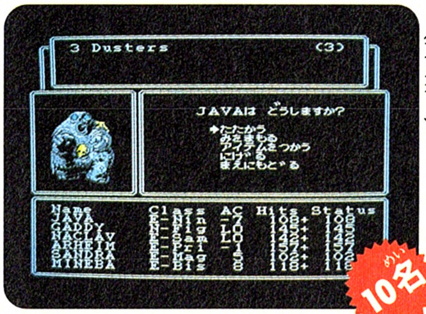


読者プレゼントNO.2 アンケート・ハガキプレゼント

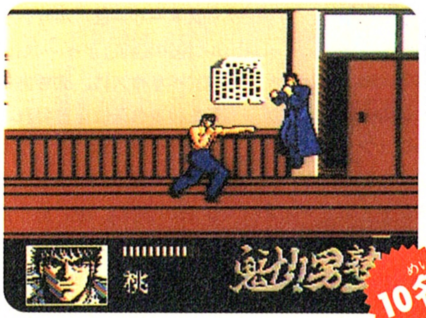
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



①ハイドライド３（ナムコ）



②ウィザードリィII（アスキー）



③魁!!男塾（バンダイ）



④ファミコンジャンプ（バンダイ）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、３月３日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'89Vol.9のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.1 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・山森正二　秋田県・柴村重行　岩手県・浅山光雄　千葉県・秋葉進一　東京都・川中敏　茨城県・品川由美子　静岡県・長山京一郎　長野県・魚川多喜子　石川県・羽田真喜　三重県・高川佐知子　京都府・神保昇　坂下民男　大阪府・下川智行　山梨県・二見清　愛知県・様川陽子　高知県・須波明男　香川県・成川美紀子　佐賀県・河野吉一　長崎県・島野恵理子　山口県・沢田勇　他60名

★ほしいソフト２本

青森県・藤山リカ　宮城県・佐藤順一郎　神島県・佐山春美　山梨県・上村由紀子　兵庫県・沢入智子　石川県・大井川吉三　千葉県・根岸直二　埼玉県・丸岡三郎　東京都・小田由美子　岩手県・筒井修二　熊本県・西本信也　愛知県・佐川広美　高知県・雪野愛子　山形県・先山充子　三重県・金杉阿木雄　大阪府・今圭子　加藤静香　京都府・山田由美　佐賀県・長田健　山口県・河田康彦　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・太田誠治　宇野祐幸　秋田県・山口和典　福島県・新井恒司　千葉県・森川由美子　東京都・藤丘充　深川将美　原昌秀　神奈川県・勝野幸一　富山県・大石栄治　山梨県・赤木英二　長野県・加藤律志　岐阜県・山田久行　愛知県・島田由利　長崎県・寺田秋子　大阪府・北野明　千葉県・作田川文夫　秋田県・月岡雄一　広島県・市川先雄　長野県・小林典夫　他20名

★100万$キッドテレフォンカード

北海道・大山道雄　青森県・石川邦久　秋田県・飯島龍也　宮崎県・木村吉　大分県・中川順

アンケート・ハガキ・プレゼント

①ロックマン

北海道・小林信夫　青森県・中野順一　茨城県・米山明人　東京都・阿川進　神奈川県・北原一郎　富山県・楼井高子　静岡県・今田屋礼子　三重県・尾山成彦　大阪府・森野祥一　和歌山県・鈴木和一

②ファミリースタジアム'88

青森県・新井雄二　岩手県・猪鼻新一　松村春也　栃木県・宮川辰夫　埼玉県・大谷慎助　東京都・代田このえ　村友純　和歌山県・南田卓郎　岡山県・沢田佳一　福岡県・藤原忠夫

③ファイナルファンタジーII

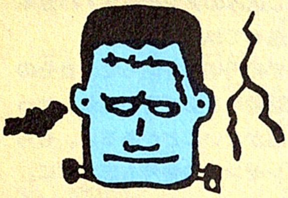
北海道・西本幸二　倉田良彦　秋田県・青木弘　栃木県・永井朝志　東京都・藤本一郎　神奈川県・藤田ゆみ子　長野県・黒部洋一　岐阜県・吉田健一　滋賀県・藤森俊一　京都府・川端一智

④タロット占い

青森県・井辺義一　福島県・野田誠　埼玉県・森田晃人　東京都・島野紀明　神奈川県・本田修二　富山県・今川実　三重県・赤田慶子　山口県・上平等　福岡県・吉沢美代　熊本県・大嶋竜二

怪物博物館（映画編）

THE MONSTER MUSEUM



連載②

竜の牙の戦士

by 北枕獲

ガイコツ軍団のリアルな動きがたまらないっ!

ユマに行きたい。もちろん、スワローズのキャンプが目的だ。1週間、ディズニーランドつきで二十万円なり。安くなったなぁ。あー、時間が欲しい！

とゆーワケで、今回は特撮(やっぱ、ＳＦＸより特撮、特殊メイク、だよね)の大御所の登場なのだ。

アルゴ探険隊の大冒険
JASON AND THE ARGONAUTS
監督：ドン・チャフィ　特撮監督：レイ・ハリーハウゼン　出演：トッド・アームストロング／ナンシー・コバック／ゲーリー・レイモンド／オナー・ブラックマン
1963年　イギリス　104分
RCAコロンビアより発売中

そう、人形アニメの神様、キング・ハリーハウゼンだ。この映画は、彼が考案したダイナメーション（人形アニメと実写を合成して1つの映像にする）を駆使したファンタジー・アドベンチャーだ。ハリーハウンゼンはシンドバッド・シリーズや、タイタンの戦いでも見事なダイナメーションを披露している。キミも1本ぐらい、見たことあるんじゃない？　この映画でも、タロス、ハーピー、ヒドラ、ガイコツ軍団など、モンスターをリアルに、それっぽく見せてくれるんだよ。特に、ラスト近くのガイコツ軍団とイアソン（主人公だよ）のチャンバラは最高のできなんだ。このガイコツがドラゴンの牙から生まれた戦士、あのドラゴン・ティース・ウォーリアなんだよね。7体のガイコツと、3人の人間のチャンバラ。これはもう、ぜひぜひ見て欲しいんだ。リアルな動き、迫力、私のつたない文章では、とても伝えきれない…。

ストーリーは、ギリシア神話の「アルゴ船の遠征」がベースになっている。叔父ペリウスに、父であるテッサリア王を殺され王位を奪われたイアソン王子が、王位を取り返すため、コルキスにある〝黄金の羊の皮〟を取りに行くって話だよね。が、あくまでもベースで、旅のエピソードがずいぶん変わっちゃってるのが、ちょっと悲しい…。

おっと、書き忘れがあった。原作では黄金の羊の皮を守っているのは竜なんだけど、この作品ではヒドラになっている。だから、この作品に限れば、〝ヒドラの牙の戦士〟とゆーべきなんだろーけどね。ギリシア神話に登場するのは〝ドラゴンの〜〟なんで、ここでもそーしました、はい。

それはともかく、この映画に限らず、ハリーハウゼンの作品は、モンスター・ファン必見なのだぞ!!



▲こいつが竜の牙の戦士だ。このリアルな動きはビデオで見てもらうしかないのだ

電脳恐怖都市 ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載⑱

不条理な怖さ

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

どうして？　なぜ？　訳のわからない怖い話…

冬のこの季節にしちゃ、今日は暖かいじゃないか。

男はそう思った。

アパートの7階にある自分の部屋に戻るなり、男は窓を大きく開けはなった。気持ちのいいそよ風と一緒に、街の騒音が飛びこんでくる。

体が汗ばんでいる。セーターを脱ぐか。ウール100%の黒いセーター。

すそに手をかけて一気にまくり上げる。首がなかなか抜けない。こんなに首まわりきつかったかな。汗がにじみ出る。ちっ。

とにかく腕を抜こう。ところが、セーターが腕にからまってしまったのか、どうしても抜けない。右も左もだ。

胸から上をすっぽり黒いセーターにくるみこまれて、男は必死になってもがいている。もがけばもがくほど、セーターは両腕にからみついてきて、どうにもこうにも身動きがとれなくなってゆく。男の額を、汗が滝のように流れはじめた。

ば、ばかな。セーター一枚脱げないなんて。そ、そんな。

無我夢中で部屋の中を動きまわっているうち、何かに蹴つまずいた。たたらを踏んで男の体が宙を泳ぐ。

何も見えない。手も使えない。

泳いだ体が窓框にぶつかった。上半身が窓の外にせり出す。男はのけぞってバランスをとろうとした。

次の瞬間、絶叫だけを残して、男の姿は窓の向こうに消えていた。

男の体が街路にたたきつけられる音は、街の騒音が呑みこんだ。

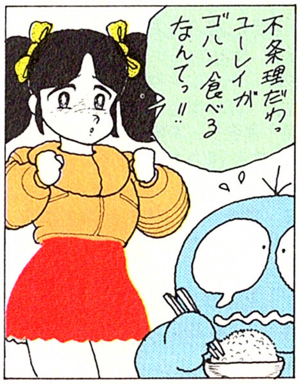
これは外国の短編なんだけど、不条理で、コワい。でしょ？　同じ作家のものにこんなのもある。

とてつもなく大きな屋敷に兄妹が住んでいた。二人ともとうに四十を過ぎており、未婚だ。このままいくと、一族の血はこの二人で絶えることになる。それでも二人は、夫婦のようにひっそりと暮していた。

ある晩、お茶でも入れようと台所に立った兄は、食堂か書庫のほうで大きな物音とガヤガヤした話し声のようなものを聞いた。あわてて彼は、境の樫の扉を閉めて鍵をかけ、居間に戻ると妹にこう言った。

「屋敷の奥のほうは、あいつらに奪われた。これからは、こちら側だけで暮さなくてはならない」

しかし、ガヤガヤした物音は扉のこちら側にも侵入してきて、ついに二人は、あいつらに屋敷を明け渡して去っていくのだった。あいつらが何なのか、結局明かされぬまま小説は終わるんだけど、これも不条理で、コワイ。では。

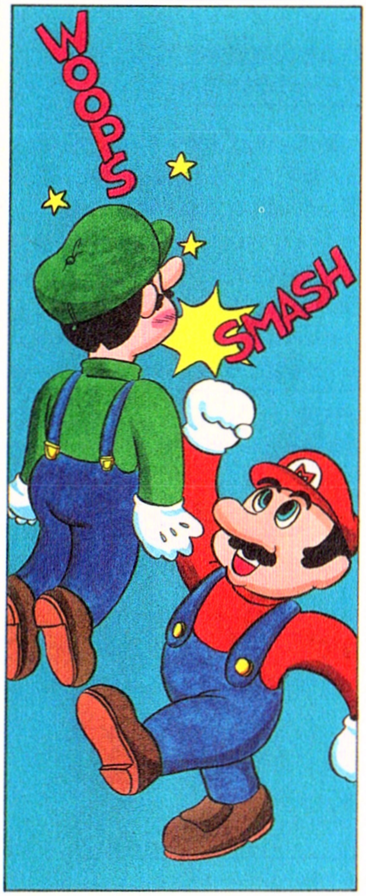


田尻の
パックランドでつかまえて
A CATCHER IN PACK LAND



連載⑰
マリオブラザーズ（その2）

by 田尻智

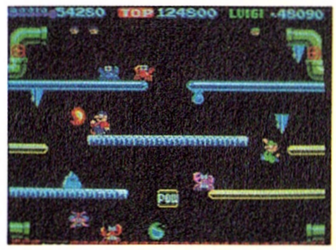


ゲームが始まると二人の息はぴったりあった……

僕が横に座ると、彼女は小さな財布を開けて、100円玉を探した。僕は、
「お近づきのしるしに」
といってすかさずテーブルの上に１枚すべらせた。
「ありがとう」
と答えると彼女は、その100円玉を投入口へ入れた。そしてマリオ＆ルイージの二人プレイのボタンを押した。
僕はいきなりこのかわいい彼女とマリオブラザーズをプレイする幸運を得たことに、とまどいと嬉しさを感じていた。ところが彼女の方は、僕に特に興味があるようではなかった。ゲームのスタートミュージックが鳴り始めるとすぐ、実に真剣な目をして画面に向かってしまった。
僕としてはやはり
「私、下手なんですけれど、うまくリードしてくださいね」
「ハハハ、かわいいキミのために全力を尽くすよ」
とか、
「こんな素敵な方とマリオブラザーズができるなんて幸せですわ」
「いやいや、僕の方こそ、こんなチャーミングな女性と出会えて嬉しいです」
というような会話を期待していた訳ではないこともない。（まあ、案外あっさりしてるんだな、彼女）とひとりで考えていると、突然彼女がこっちを向いて、
「私が先に上の階に行くから、あなたは下にいてカメを叩いてね。引っくり返ったカメを私蹴とばすから」
と言った。僕は（それじゃあ、僕の方には、全然点が入らないな）と思ったけれど、
「ＯＫ」
と答えた。
ゲームが始まると、意外なことに二人の息はぴったり合った。彼女の操るマリオが勢いにまかせて、画面中央まで駆けのぼる。僕のルイージはパワーブロックの上に立って、上を通るカメを次々と叩く。引っくり返ったカメを彼女のマリオが一気に蹴とばして退治する。絶妙なコンビネーションだ。いつも一緒にゲームをしている仲間とやるときよりも、ずっと二人の息が合っていた。
「ふーん。あなたってすごくゲームうまいのね。尊敬に値するわ」
と彼女が言った。
「パートナーがいいからだよ。それにスコアーはキミの方が上だよ。引っくり返った敵はキミがほとんど蹴ったからね」
と僕は答えた。
「あら本当だわ。悪いわね。じゃあお礼に、次のボーナスステージのコインはあなたに全部あげるわね」
「ルイージひとりでコインを集めて回るのかい。まいったな」
僕は頭をかいた。彼女はレバーを握ったまま顔だけこちらに向けて笑った。

僕たちはそのあと９回続けてプレイした。彼女は満足して、肩で大きく息を吐いて、
「あーおもしろかった」
と言った。
「マリオブラザーズは、ひとりより二人で遊ぶ方が絶対おもしろいよ」
「そうね」
彼女は立ち上がって
「外に出ましょう」
と言った。僕たちはゲームセンターを出た。そして商店街を抜けて街はずれの公園へ行った。公園は木の低い柵に囲まれて、なかには鉄棒とブランコとすべり台があった。僕たちは低い柵の上に腰をおろした。
「キミみたいにゲームがうまい女の子は初めてだな。まあゲームセンターで女の子の姿を見ることもあまりないんだけどさ」
「ふふふ。あなたが私のマリオを助けてくれたからうまくいったのよ。いつもはあんなにうまくはないわ」
「二人の息が合っていたんだ。キミはゲームセンターにはよく行くのかい」
「たまにね」
「ひとりで？」
「ひとりで」
「彼氏はいないの？」
彼女はだまっていた。そしてしばらくの間、公園で遊ぶ子供の声だけが冷たい風のなかに聞こえていた。
彼女は「ヨイショ」と小さく跳ねて立って、
「もう帰る」
と言った。僕は
「また会えるかな」
と彼女に聞いた。彼女はくるりと僕の正面に向きなおって、
「いいわよ。来週の水曜日、またあのゲームセンターに行くから」
と答えた。そして
「また私のマリオの相手してよ」
と言って公園を出ていった。僕は（あ、大事なことを聞き忘れてる！）とあわてて立ち上がって叫んだ。
「おーいキミの名前――」
彼女が振り返って、弓を引くゼスチャーをして答えた。
「ユミコ」

それから弓子と僕の二人は、毎週水曜日に会ってマリオブラザーズをするようになった。



▲『マリオブラザーズ』（1983年　任天堂株式会社）二人同時プレイが特徴のアクションゲーム。一人で遊ぶときも二人で遊ぶときも、プレイ料金は同じ100円だった。
土管から出てくるカメやカニ、ハエ、つららなどを床の下から叩いて退治するゲームで、土管に潜むすべての敵をやっつけるとそのラウンドは終了して次のラウンドに進める。マリオ＆ルイージコンビが初めて活躍した作品でもある。
オリジナルは業務用ビデオゲームだが、その後、パソコンゲームやファミコンソフトでも発売されて好評を博した。

タイレル辻の 初級COM用語入門講座

第２回 ビットとバイト

さて、今回は基本の基本。単位の話だ。

前回は最初だったんで、ちょっと内容が堅かったかなと反省してるタイレル辻です。かといって、あまり文章をくずすのもなんだしね。話は変わって、前回のＲＡＭとＲＯＭの話は理解していただけたでしょか？　とりあえず、中学生程度の知識がある、というのを前提にしてるので、？なところがあったら、「ここがわからねーぞ！」と教えて下さいね。なんとなく、そういう事が頭にうかんだので、これから数回は「基礎知識編」という感じで進めたいと思ってます。まずは、なんとなくわかっているようでわかってないビットやバイト等の単位の話から……。

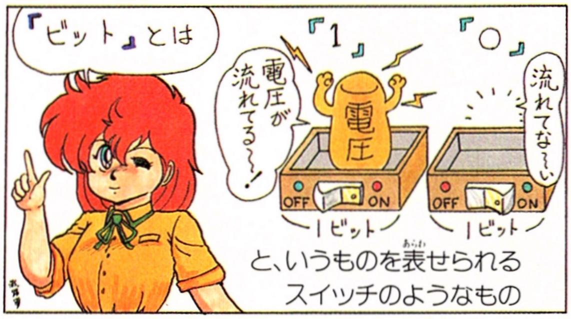
☆　☆　☆

ビットとバイトという言葉を聞いた事があると思うんだけど、これがなにを表しているか知ってるかな？　例えば、「２メガＲＯＭ搭載！」とか使われてるよね。この「メガ」のうしろに、実は「ビット」という言葉が隠されているんだ。だから正確にいうなら、「２MbitＲＯＭ搭載！」となる。それではビットっていうのはなんだろか？これについては前回ちょこっと話したよね。１つのビットは、スイッチみたいなもので、電気が流れてるか流れてないかを示すことができる。ビット１つで、１か０の、２種類を表現することができるというわけだ。だけどスイッチ１つじゃなんにも表現できないね。そこで、ビットをいくつか組にして、複数の表現をできるようにしたんだ。例えば４つのビットを組み合わせれば16通りもの違った表現ができるね。これを２つ組み合わせれば16×16＝256通りもの表現ができる。これだけあれば数字や英語の大・小文字、それに特殊記号まで表現することができるわけだ。この、１文字を表すものとして、ビットが８つ集まったもの＝バイト、というように決めたんだ。つまり、１バイトというのは、文字が１つ表現できる、そして中にはビットが８つ入っているという事になるんだね。だけど、01000001と並べても、何がなんだかわかりゃしない。そこで、２進法表示を16進表示に変えて読みやすくし、256種類の信号のうち、どれがどの文字を表すかを「キャラクターコード表」というものを作って決めたんだ。例えば、「Ａ」という文字は、41（ヨンイチと読む）になる。わかったかな？

それでは次に２ＭビットＲＯＭの、「Ｍ」などの単位にも触れておこう。Ｍはメガといって、百万という意味だ。同じように「Ｋ」、キロというのもある。これは知ってるよね。㎞のように、千という意味だ。この他にも、上はＧ、Ｔ…となるし、下はｍ、μ、ｎ、ｐ…と続いていく。この他にもいろいろな単位があるので、自分で調べてみよう。

☆　☆　☆

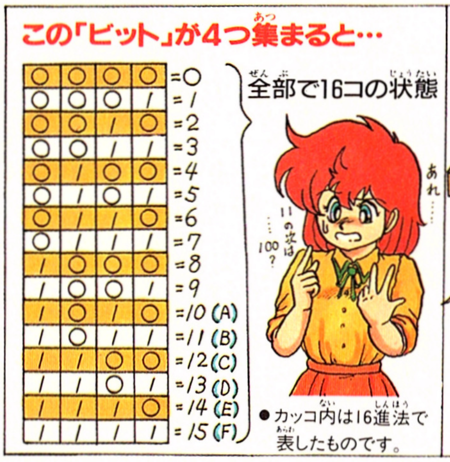
ファミコンの世界で、２ＭビットのＲＯＭを使っている、と言っているのは、約２百万ものスイッチが入ったＲＯＭを使っているんですよ、すごいでしょう、と言ってるのと同じ事。だけど、実際にＲＯＭの容量を表すのはビットではなく、ほとんどの場合がバイトで示している。つまり、２Mbit÷８＝256KBYTEとなるんだ。え？　どうして250Ｋじゃないのかって？　そこが10進法と2進法の違いなのさ。私達がいつも使っているのは10進法。だから、ケタが１つ上がると10倍になる。10×10＝100だよね。しかし、２進法の場合は１つケタが上がると２倍になるんだ。だって、１つのケタは１か０しかないんだもんね。だから２×２＝４、４×２＝８となって、256×２＝512、512×２＝1024となってしまうわけだ。しかし、このためにまた新しい単位を作るのはめんどくさい。そこで、コンピュータの世界では、１Ｋと言ったら1024のことなんだとしてしまった。暗黙の了解というやつだね。だから、２Ｍ＝2048Ｋとなるので８で割れば256という数字になるのさ。



☆　☆　☆

ビットとバイトの関係、わかってくれたかな？　これらのことは、もしキミがゲームのプログラマーや、プロデューサー、シナリオ作家になりたいと思っているなら、是非とも覚えておいてほしい。ハードやソフトの事を少しでも知っていれば、それだけゲームが作りやすくなるからね。

ちなみに、人間の脳はおよそ百兆ビットが複雑につながっているそうだ。





キャラクターコード表

→ 1バイトの右半分の4ビット（上位4ビット）

↓ 1バイトの左半分の4ビット（下位4ビット）

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0		DE		0	@	P		p				ー	タ	ミ		
1	SH	D1	!	1	A	Q	a	q			。	ア	チ	ム		円
2	SX	D2	"	2	B	R	b	r			「	イ	ツ	メ		年
3	EX	D3	#	3	C	S	c	s			」	ウ	テ	モ		月
4	ET	D4	$	4	D	T	d	t			、	エ	ト	ヤ		日
5	EQ	NK	%	5	E	U	e	u			・	オ	ナ	ユ		時
6	AK	SN	&	6	F	V	f	v			ヲ	カ	ニ	ヨ		分
7	BL	EB	'	7	G	W	g	w			ァ	キ	ヌ	ラ		秒
8	BS	CN	(	8	H	X	h	x			ィ	ク	ネ	リ	♠	
9	HT	EM	)	9	I	Y	i	y			ゥ	ケ	ノ	ル	♥	
A	LF	SB	*	:	J	Z	j	z			ェ	コ	ハ	レ	♦	
B	HM	EC	+	;	K	[	k	{			ォ	サ	ヒ	ロ	♣	
C	CL	→	,	<	L	¥	l	¦			ャ	シ	フ	ワ	●	
D	CR	←	-	=	M	]	m	}			ュ	ス	ヘ	ン	○	
E	SO	↑	.	>	N	^	n	~			ョ	セ	ホ	゛		
F	SI	↓	/	?	O	_	o				ッ	ソ	マ	゜		

※例）PC9801のキャラクターコード表です。

NEW SOFT STREET

イエーイッ！今日のところは静かにやっちゃうぜ。なぜかって？モヒカンよモヒカン。ま、そっとしておいて今号のトップはゲーセンでおなじみの究極タイガーから快調にスタート。ケムコのホワイトライオン伝説はロマンチックなＲＰＧ。キャプテンＥＤはＣＢＳソニーから。亀仙松っちゃん悩んでたよなー。ま、いいか。ナムコのスーパー囲碁にジャレコのビッグ・チャレンジガンファイター。オペレーション・ウルフもファミコン版ででるっ！それからまだまだつづく新作情報、読んでくれーい。





／CBSソニー／7月発売予定／価格未定

ULTIMATE TIGER

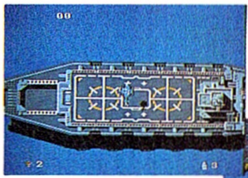
究極タイガー



NEW SOFT STREET

昨今複雑なシステムを持ったＳＴＧが増えている。しかし、一発の被弾が即、死を意味する待ったなしの単純な緊張感こそが、ＳＴＧ本来の醍醐味ではないだろうか？

究極という名に恥じない難度の高さで、いまだにゲーセンで根強いファンの支持を集めるこのゲームは、忘れかけたＳＴＧの持つ醍醐味を再び想い起こさせてくれるゾ。



◀アーケード版同様、味方空母からのテイクオフシーンでスタート



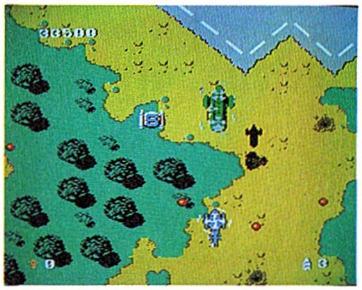
▶アイテムを積んだ輸送ヘリは生かしておくとやっかいだ。速攻で倒せ！

敵陣深くへ単独侵入、頼りは自分の腕だけだ

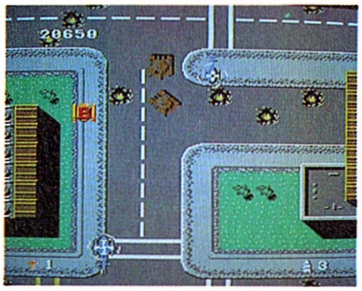
降り注ぐ敵弾の雨あられ

ゲームは全10ステージから成り、最終第10ステージの敵中枢部壊滅を目指し奥へ奥へとひたすら前進する縦スクロール。各ステージは各々空港や軍港等いかにも敵本拠地らしい景観で敵のまっただ中にいるという雰囲気がひしひしと伝わってくるゾ。各ステージのラストでは、キミの前進をくい止めるべく待ちうける重戦車等のボスキャラと一騎討ち。

ボスキャラに対してはボンバーが非常に有効だ。もしボンバーが無ければヒットアンドアウェイ戦法で気長に攻撃し続けるしかない。ボスキャラは、アーケード同様曲者揃いだゾ。



◀Sマークのアイテムを取ればその時の武器の威力が5段階にアップするゾ

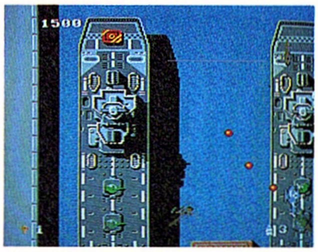


◀第一ステージで待ちうける敵戦車軍団。背後からも容赦なく攻激してくる

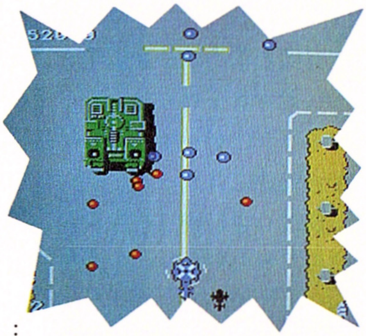
武器セレクトとボンバーの活用がキメ手！

基本はアーケードに忠実

激しい敵の攻撃に対処するには各5段階にパワーアップできる4種類の武器と、いざというとき周囲の敵をせん滅できるボンバーの活用が不可決だ。これらのアイテムは時折出現する輸送ヘリや爆撃機等の中型キャラを破壊すれば現れる。武器はこのアイテムを取るタイミングによってセレクトするようになっている。基本的にプレイヤーの腕によるところの大きいゲームではあるが、武器の適確なセレクトいかんでは、腕の良し悪しをリカバーすることも可能だ。要は頭を使えってこと。



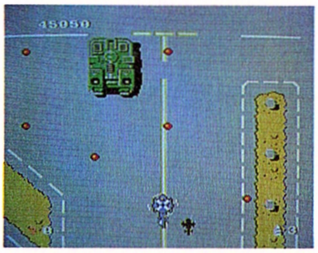
◀戦艦や巡洋艦が停泊する軍港が第3ステージだ。艦橋部分には、ボンバーや得点アップのアイテムが隠されているケースも



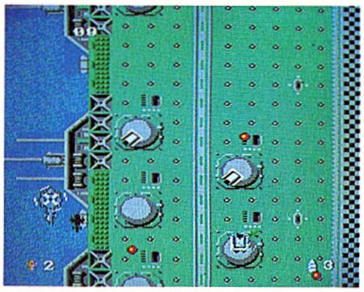
◀各ステージのラストには手強いボスキャラが待ち構えている。この時に備えてなるべくボンバーは温存しておきたい



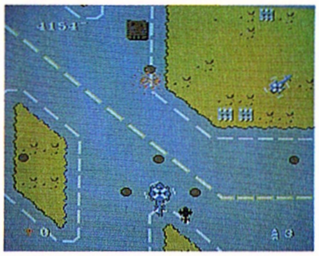
◀赤色の武器セレクトアイテムを取れば武器は通常弾に切り換わる。左右、後方がガラ空きなのであまりお進めできない



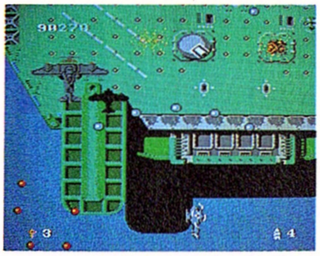
◀緑なら前方に弾丸を速射できるバルカンタイプの武器。パワーアップ後は敵を貫通する威力を持つ強力なもの。



◀巨大空母の甲板が舞台の第2ステージ。砲台は出現と同時に叩くのが得策



◀黄色の武器セレクトアイテムは誘導弾だ。敵の方向へ弾道を修正してくれる便利な武器で、パワーアップすると非常に心強い



◀最後は青に対応する拡散砲だ。扇状に弾が飛び散り、一度に広範囲の敵を攻撃できて扱いやすい。ボスキャラには弱いが…





／ケムコ／6月下旬発売／価格未定

WHITE LION REGEND

ホワイトライオン伝説

昨年、日本が制作した外国映画（？）ということで話題になった「ホワイトライオン伝説」が、ケムコよりファミコン化された。ゲームのタイプはＲＰＧ。映画のストーリーにのっとって作られているのだが、もちろんファミコンならではのアレンジもされている。さあキミもマリアと一緒に「ホワイトライオン」を探す旅に出発だ!!

行方不明の両親を探しに旅立つマリア。

幻想の世界でくり広げられる冒険。

伝説のホワイトライオンを探しに出かけたまま帰ってこない両親を探しに旅立つ少女マリア。川を渡ろうとした途端、橋が崩れ、現実の世界から幻想の世界へ入りこんでしまったのであった。幻想の世界にはマリアの行く手をはばむ敵がいっぱい。それらの敵を倒し伝説のホワイトライオンを探し出すのがこのゲームの目的なのだ。

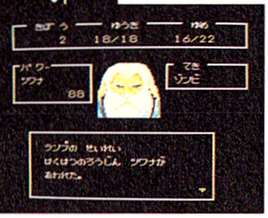
このゲームで敵と戦うのはもちろんマリアなのだが、やはりか弱い女の子。祈ることによって強力な助っ人を呼び出すことができるのだ。



◀彼女が主人公のマリア。ダメージをくらうとかわいそうに悲しい顔をするのだ。敵をやっつけるとウィンクをしてくれるのだが……

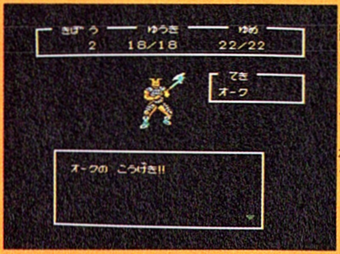


◀強力な助っ人「モジャ」。パラメーターの「夢」の数だけ彼等を呼び出すことができる。「パワー」が0になると消える

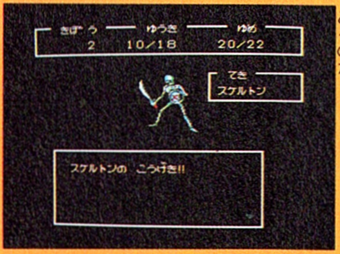


▶助っ人その2「ツワナ」。マジックを使用する。助っ人の数は11人。ステージごとに選べる数が増えてくる

敵キャラの数々



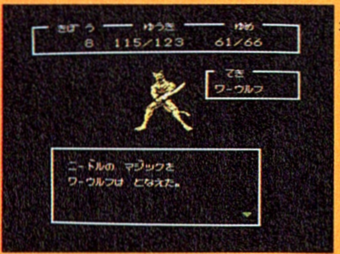
◀「オーク」が攻撃をしかけてきた。ちなみに敵を倒すとルビーを置いていってくれる



◀どこにでも出現する「スケルトン」。敵の種類も全部で31種類あるのだ



◀これもおなじみ「コボルト」の攻撃。緑色をしたイヤな奴なのだ

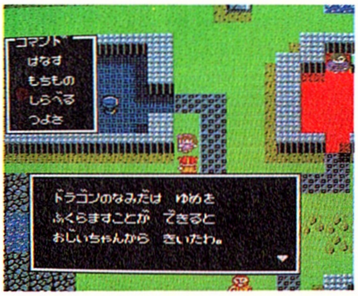


◀エリアーのボス「ワーウルフ」。マジックを使ってダメージを与えてくる

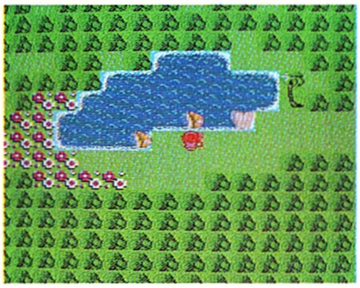
草原あり、街あり、洞窟ありの広大なマップ

「夢のかけら」でLU

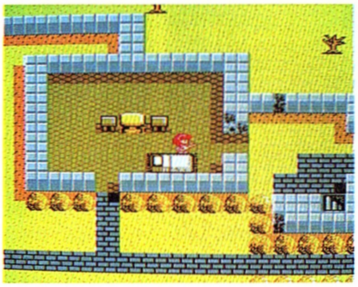
マリアがホワイトライオンを探しに動くエリアは全部で７つ。レベルに相当するパラメーターは「夢」で表示され、それを上げるには「夢のかけら」を集めなければならない。アイテムは全部で40種類。買って手に入れたり見つけたり、闘って得たり、もらえたりの４通り。



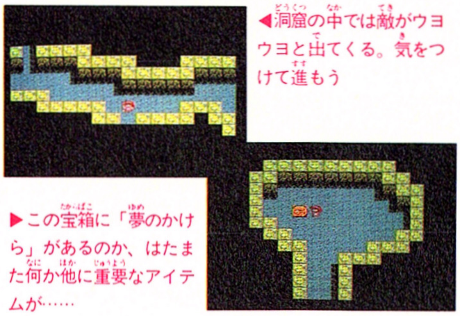
◀街の人との会話も当然、重要なヒントに



◀ここの泉に戻ってパスワードをもらうとセーブできる



◀廃墟の町。ここには何が隠されているのだろうか



◀洞窟の中では敵がウヨウヨと出てくる。気をつけて進もう

▶この宝箱に「夢のかけら」があるのか、はたまた何か他に重要なアイテムが……



／CBSソニー／発売日未定／¥5900

CAPTAIN ED

キャプテンED



CBSソニーといえば、以前、「パリダカールラリー」というゲームがあった。あのゲームはいわばレースゲームプラス様々なゲーム要素って感じだった。

今回の「キャプテンED」も種々のゲーム要素をミックスしたシューティングゲーム。このゲームの作り方、CBSのお得意パターン、ってワケだね。

時は江戸、宇宙をバックにSTGだ

主人公はエド星の宇宙パイロット

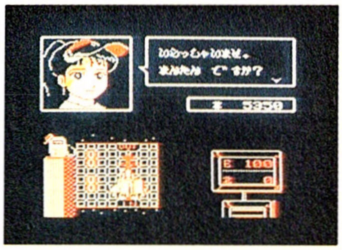
エド星の宇宙パイロット、“CaptainED（エド）”が、さらわれた恋人を連れ戻すために、全宇宙の敵、大魔王がいるキョウ星へと向かうというストーリーのこのゲーム、ステージは宇宙で、時代は江戸というユニークな設定のシューティングゲームなのだ。しかも内容はシューティングだけにとどまらず、様々なゲーム要素が盛りこまれている。

ゲーム進行のメインとなるシューティングは全7ステージ(星)。主人公はエド星から出発して、それぞれの星へと足を運ぶことになる。1つの星につき1人の神様、つまり全部で七福神をそろえること、これは大魔王のところにたどりつくためには必要不可欠な使命となっているのだ。

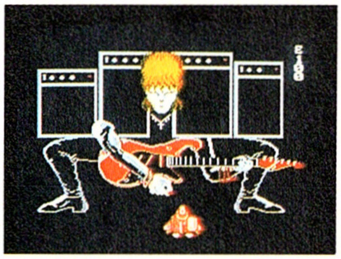


▲ケバケバしい女のボスキャラ。でっけえ頭だ

シューティングステージの途中であるパネルをこわすと別ゲームモードに突入、といった具合でイベントが起こる。それらのサブゲームでかせいだお金やアイテムを使って自分の宇宙船をパワーアップすることができてしまうのだ！



◀宇宙船のエネルギーを満タンにしてくれるスタンド。百エネルギーでフルアップ



◀アンプを4つ背負った奇妙なボス。スタイルから判断して、こいつはメタル野郎だっ！

つまり、この「キャプテンED」、シューティングの要素をメインに、その他のゲーム要素をあちこちに配置した、スペシャルバラエティゲーム、一言で表わせばこう言えるんじゃないだろうか？

単に打ちまくるだけじゃない、RPG、AVG、パズル…

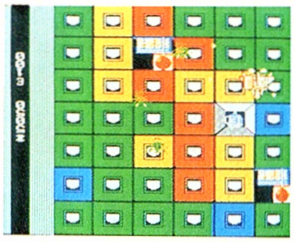
様々なイベントをこなしてクリアだ

数々のイベントに満ちたこのゲーム。ではどんなイベント群が用意されているのかと言うと、主に2つのタイプに分けられる。

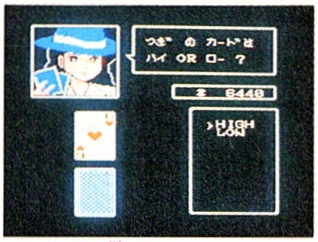
1つはパワーアップに関わってくる、主にお金もうけ用のイベントで、STGステージ途中に用意されている、音楽・パズル等の別ゲームモードだ。他にもアドバイスをくれるサポートモードなどあるぞ。

2つめはゲームクリアに関わってくるタイプのもので、七福神を中心としたものだ。

つまり、このゲーム中のイベントは、メインのSTGに色を加える形でありながら、他のSTGのそれにはない意味があると言える。



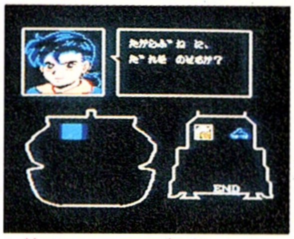
▲シューティングステージのパネルをこわしてイベントに突入できる



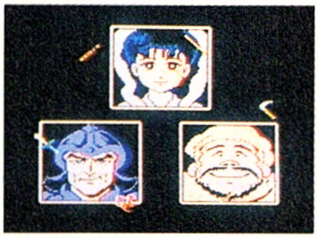
▲イベントの一つ、カードめくり。こんなゲームがいくつかある



▲これは音楽ゲーム。BGM担当の「生福」のメンバーたちだ



▲数ステージクリア後に現れる宝船。七福神を乗せるのだ



▲七福神は合体させることができる。それによってイベントも…



▲イベントを数多くこなし、最後にキョウ星へと向かうのだ



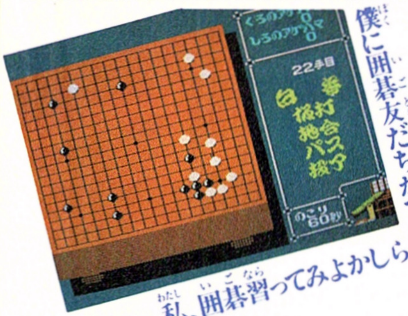
／ナムコ／3月3日発売／￥5900

Super GO

早打ちスーパー囲碁



NEW SOFT STREET



僕に囲碁友だちができた
私、囲碁習ってみよかしら

囲碁ファンが手を打って喜ぶ本格囲碁ソフト、「早打ちスーパー囲碁」だ。

ファミコン界では、かつて「九路盤囲碁」（ＢＰＳ）が唯一の囲碁ソフトとして君臨していたが、強力な後継者現れるときたもんだ。

なにせ、このゲームはあの大きな19×19の本物の盤を見事に一画面に収めることに成功。そのくせ、見やすい・やりやすい・敵の思考もしっかりしてる……と問題点もゼーンブ克服。確かに地味な作品なんだけど、目に見えない努力が伝わってくるなー。

いっちょ囲碁でもやってみるかなぁー!!

その気にさせる細かい気配り、グッドなセンス。

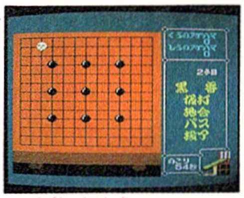
囲碁を覚えたての人なら、どのモードからはじめたって、すぐに夢中になれる。

囲碁をまったく知らない人でも、取扱説明書に書かれた簡単ルールと、市販の入門書を片手にゲームをすれば、メキメキ上達。

囲碁の上級者だったら、置き碁で勝負のスリルを味わうのも良いだろう。

当然のことながら、いろんなタイプの囲碁ファンに納得のいく各種設定がある（下表参照）。

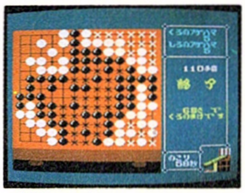
そのなかでも画期的なのは、19路盤と13路盤の選択が可能なことだ。初級者特有の「何をしていいのかわかんない」という悩みを13路盤で解決。そしたらいよいよ19路盤で、大局を見る目を養うのが、楽しみながら強くなるコツといえよう。このゲームを見てると、なんだか囲碁の世界に誘われてるみたいだ。



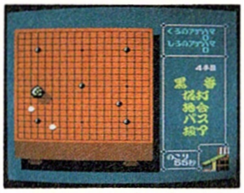
▲13路盤の九子置き。これなら!!



▲まった……も勉強のうち!?

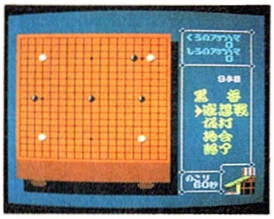


▲判定は一瞬のうちにしてくれる



▲わかりやすい打ち手の指定

上級者注目　じょうきゅうしゃちゅうもく



◀一局を慎重に振り返える感想戦も可。電源を切らなければ、対局は全手順メモリーされている。変化手順の研究にどうぞ――

初心者注目　しょしんしゃちゅうもく



◀碁の考え方で、なかなかわかりにくいと不評なのが、地合いの計算。でもボタン一発で盤上に表示、慣れるまで、コマメに使うとよい

三大モード



［本因坊戦］目指せ、碁界の最高峰！

勝ち抜き戦を行う。プレイヤーは白番となり、最初は平手。以後勝つたびに、コンピュータ側に1子づつのハンデをつけていき、さらに一手の制限時間も短かくなっていく。9子置いたコンピュータに勝てば、本因坊の地位を得る。パスワードで継続プレイも可能。中～上級者向け。



［順位戦］切磋琢磨して腕を上げよう！

同じく勝ち抜き戦方式。ただし勝つとハンデ（置き石）が減り、負けるとハンデが増える。1級から8級までのランクがあり、ま、級位確定に近いことができる。ヘボ過ぎると「下っぱ」「犬」とまで呼ばれてしまい残酷。初～中級者向け。



［対局道場］何も知らない人でも遊べちゃう！

13路盤が選べるのは、このモード。対コンピュータと対人間、先手と後手、置き石の数（相方に2～9子）、制限時間（20秒・30秒・60秒）。と何から何まで自由設定のため、本番前の腕ならしに。「まった」「仮打ち」「地合いの計算」を許してくれる甘ちゃんモードは初心者向けだ。

コンピュータの思考がGood 君の頭に恋してる!?

囲碁に限らず、室内知脳ゲーム（麻雀・将棋など）の命はやっぱり頭!! どーいうことかというと、コンピュータの思考が「なるべく速くて、なるべくしっかりしてる」のが望ましい。そりゃ完璧はムリだから、なるべくなんだけどね。それと、ただ強いだけでもダメ。初心者が見てて参考になるような「筋のいい手」で攻めてくれないとねぇー。

……と。条件を並べたててみたところ、「早打ちスーパー囲碁」は、かなり、頭が良い。それと、キータッチの何気ないところも、心地良いので、ゲームとしても、完璧に近い。





／ジャレコ／3月下旬発売予定／¥3200

BIG CHALLENGE GUN FIGHTER

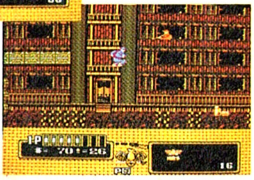
ビッグチャレンジ！ガンファイター



父親を殺され、牧場を奪われたスティーブ。父のかたきを討つために、彼は西部の街を、山を、砦を走り抜ける…。

この「ビッグチャレンジ！　ガンファイター」、主人公がガンを片手に突き進む、スピーディーなシューティングアクションゲームだ。３Ｄシーンや強力な攻撃アイテムなども登場しちゃうのだ！


◀武器のナイフ。弾丸がまっすぐ飛ぶのに比べ、こちらはナナメなのだ

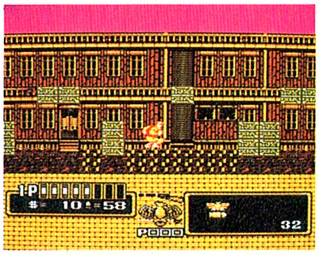

▶敵は様々な場所から攻撃してくる。中にはこちらの弾が届かない奴もいる

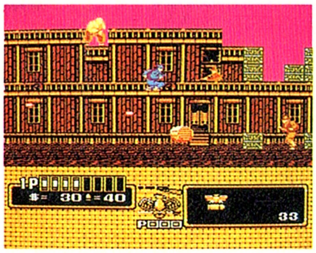
西部の街を駆け抜けるガンマン

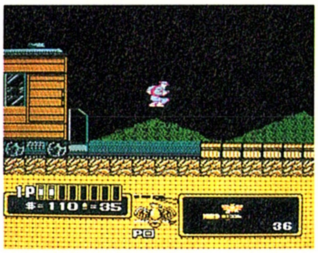
横スクロール、プラス３Ｄ立体シューティングシーン

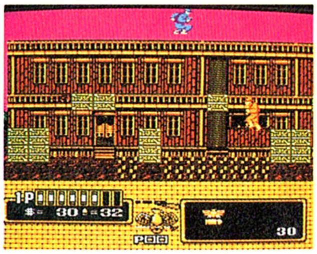
このゲーム、横スクロールアクションステージとボス面の３Ｄシューティングシーンで構成されている。横スクロールシーンで敵を倒し、お金や弾丸を集めて、ステージクリアの条件を満たすと、３Ｄシーンでボスと１対１の対決を行うことになる。ボスを倒すと、ステージ毎に違ったアイテムを手に入れることができる。初期装備のガンは弾数に限りがあるが、ナイフなどのアイテムはいくら使ってもＯＫ！　他にもブーメラン、ダイナマイト等のアイテムがある。ステージクリアでアイテム発射スピードが上がる、なんてのもある。

横スクロールステージの敵を倒すと、お金や薬、弾丸を得られることがある。お金を集めれば商人から弾を売ってもらえるし、薬はLIFEをある程度回復してくれるのだ。


◀ステージ途中にあるダメージゾーン。ハイジャンプや空中に浮くブロックを利用してうまくかわす


◀敵キャラはすばしっこいうえに一度に数人ずつ現れることが多い。連射してくる奴や、中にはガンで倒せない奴もいる


◀右下は武器セレクトウィンドウ。ボスを倒して得たアイテムの中から選べる。クリア規定数まであと何人かの表示もある


◀プレイヤーはまるで忍者のように飛び、走る。操作感はマル。一見、こんなの飛べませんタイプの場所でも苦にしない

ボスに会いたきゃバリバリ戦え！

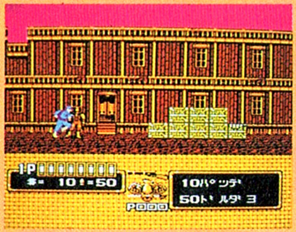
ボスとの戦いは1対1！

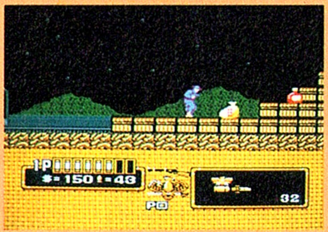
アクションステージにはクリア条件があって、単に横スクロール移動中にボスに出会う、といったタイプではない。各ステージごとに規定数以上の敵キャラを倒さないといつまでたってもボスに会えないのだ。

移動シーンを突破すると、ボスキャラとの３Ｄシューティングシーンが始まる。照準をボスに合わせて狙い撃つ、というもの。ボスの攻撃はハードなのでウカウカしているとやられてしまう。すばやさが要求されるのだ。

★ゲームの流れはこーだ！

ここでは最初のステージを例にとって、ゲームの流れを説明してみたい。敵の攻撃パターンは複雑だしダメージゾーンなどの障害物も多い。クリアは簡単ではないぞ！


▲弾丸を売る商人。金がたまったらゼヒ補給しておきたい


▲アイテムはどれも貴重。特に、弾丸はなくなると死ぬしかないのだ


▲各ステージにはループポイントがあり、条件を満たせば、そこからボスへ


▲ボスとの１対１の撃ち合い。素早く倒さないと、こっちが血を見る



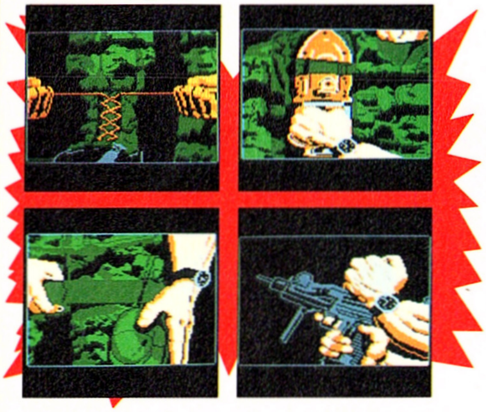
／タイトー／3月31日／¥5900

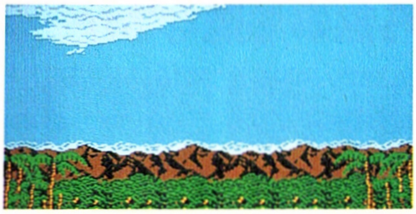
OPERATION WOLF

オペレーションウルフ



戦う男の姿!!　FIGHT!





ドドドドドドドドっとゲーセンに銃声をとどろかせた、あの体感シューティングゲーム、「オペレーションウルフ」のファミコン版である。ファミコンだから、体感なんて関係ないか、と思ってたら、ブー。間違い。任天堂の光線銃やホリ電機のトラックボールも使えるんだ。そーすれば、少なからず体感ね。

もし君が戦場に1人で舞い降りたとしたら

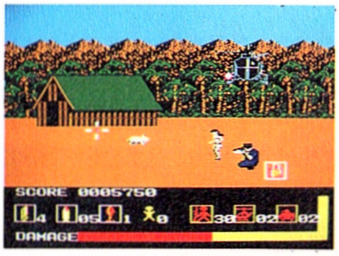
スピード、正確さ、判断力

「オペレーションウルフ」は、3D画面で敵兵と戦うシューティングゲームだ。

照準を✚で、敵に合わせ、Aボタンでマシンガン、Bボタンで爆弾の発射となる。

規定数の敵兵、敵兵器を壊滅すれば、そのステージはクリアとなる。

舞台は南米のチェリゴ国。政府要人を救出すべく、パラシュートで1人戦場におもむいた戦士よ。使命は「狼作戦」(オペレーションウルフ）を成功させることにある。



◀一般市民を射ってはいけない。もし、そんなことしたら、ダメージを受けてしまうぞ



◀画面内の「硬い敵」と「軟い敵」を一瞬のうちに判断。やっつける順番が大事よん

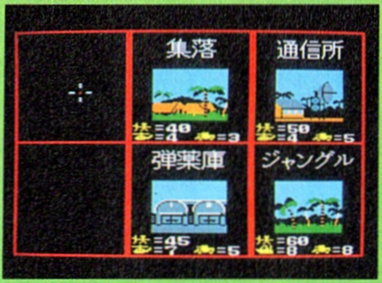


◀弾丸切れは痛いぞ。アイテムを射って常に補給を心がけなければ。手も足も出なくなるよ

はて。次はどのエリアを攻略しようか——。

集落　クリアするとダメージが回復できる

通信所　破壊しないと敵の数が増えてしまうんだ



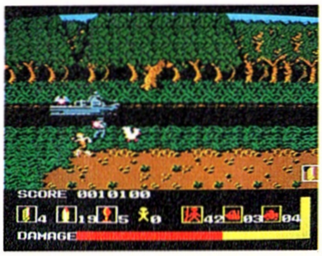
弾薬庫　クリアすれば弾薬のストックがUP!

ジャングル　ここを攻略すると左の画面には…。そして

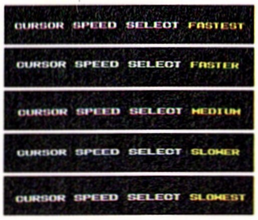
どんな結末になるのか？

上にまとめた各エリアのどこから攻めるか？どんな順番でクリアしてくか？　そのへんにプレイヤーの個性が出てしまうのだな、このゲームの場合。

たとえば、ジャングルをいつクリアするか？(クリアすると新たに通信所が現れるのだが）弾薬庫にはいつ行くか？　それとも行かずに収容所に向かうか？　と作戦はいく通りにも分かれる。——そして、クリアルートによって異なる、マルチエンディング!!　っと。



◀敵の攻撃はキビしいが、このジャングルは通らないわけにはいくまい



▶照準の移動速度は5段階の中から選ぶことができる。使用するコントローラーによって、またはただの好みによって決めてしまおう。コレ、なかなか便利

持ってる人はラッキーだよ!

このゲームは、ファミコンのコントローラー以外でも遊べるってのは先に説明した通り。光線銃で雰囲気を、トラックボールで照準の正確さを味わってしまおう。

▼任天堂の光戦銃。懐しの品が今、役に立つ!

▼ホリ電機のトラックボール。こちらは発売中



ウィロー

■カプコン　■発売日未定
■価格未定　■カセット

映画「ウィロー」がＦＣに!!

かつて人々を救う術として使われていた魔法。その魔法の力を邪悪な手段として使用し、全世界を征服しようとたくらむ者がいた。

その名はバブモーダ。彼のために犠牲は増えていき、世界は彼の支配下におかれつつあった。

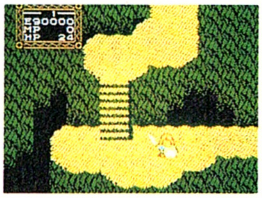
邪悪な魔法から世界を救い出すことができる勇敢な若者。それこそ、古くからの予言にある〝ウィロー〟なのであった。とある小村に住む長老の命令により、選ばれし〝ウィロー〟は旅立つのだった…

昨年夏に公開された映画『ウィロー』がＦＣゲーム化される。映画の中で表現されていたファンタジーの世界。あのムードを見事に再現したグラフィック。これがこの〝ウィロー〟の見せ場だ。

ゲームは、最初に述べたようなストーリーをバックに展開するアクションＲＰＧ。武器攻撃はもちろん、魔法には大いに注目したい。


▲グラフィックがとってもイイ


▲ウィローを助けてくれる人物も数多い


▲地形はバリエーションに富んでいる。谷間のようだ


▲何かありそうなトコロには必らず何かがある！（と思う…）

剣と魔法、このファンタジーの世界に期待。

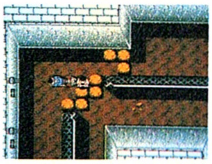
スウィートホーム

■カプコン　■8月発売予定
■¥6500（予価）　■カセット

光と影の恐怖！幽霊屋敷から無事帰還なるか

人の恐怖心をあおる、「炎」と「影」を主体に最新のＳＦＸ技術によって演出された話題の映画「スウィートホーム」。伊丹十三氏直々の監修のもと現在ファミコン化が着々と進行中だ。幽霊屋敷に足を踏み入れたキミは再び無事に外界へ戻れるのだろうか？


▲キミはテレビ取材班の一員として屋敷内を探索する


▲不気味な気配の漂う屋敷の内部。屋敷の秘密とは…


▲とある一室。30年間放置されたため古めかしい内装

光GENJI・ローラーパニック

■ポニーキャニオン　■3月発売
¥3200　■ディスク

光GENJIが君の家に!!

元気いっぱい光GENJIが主人公のアドベンチャーゲームが発売されるぞ。その名も「光GENJI・ローラーパニック」だ。


▲コンサート会場は早くもファンでいっぱい


▲犯人はこの町の中にいるいそいで捕えよう


▲下が諸星君と君だ。それにしてもコワそうな先生ね

コンサートの日、光GENJIのローラースケートが盗まれてしまった！さあ君と光GENJIで犯人探し出して捕まえるんだ。

アイドル八犬伝

■トーワチキ　■発売日未定
■¥6000（予）　■カセット

アイドルを目指すアドベンチャーゲーム！

大財閥・西園寺家の３人の娘たち。彼女らのうち、最も優れ、個性を生かした仕事を行うことのできた者に遺産の全てを譲る、と当主が言い出した。これがこのゲームの始まりだ。二人の姉は超エリート、それに比べてこのゲームの主人公である、末っ子のエリカは歌以外にはな〜んにも取り柄がない…ってなワケで、いきなりアイドルになる！と決心してしまった彼女。売り出すために仲間を捜して、プロジェクトを進めていくことになる。


▲右上が主人公エリカ


▲会話がユニーク

ゲームはこういったストーリーをバックに展開していく、コマンド形式のアドベンチャーゲームだ。ポップな音楽、コミカルな会話やグラフィックなど、ショーアップ要素も楽しいぞ。

コズミック イプシロン

■アスミック ■発売日未定
■価格未定 ■カセット

FC3Dシステム対応、迫力のシューティングだっ！

アスミックで発売予定の「コズミック イプシロン」は、バリバリの3Dシューティングゲーム。まだ開発途中ってことなので、詳細については未確定の部分も多いんだけど、あの「スペハリ」に近いイメージのゲーム。スピード感あふれる3Dシューティングゲームなのだ。FC3Dシステムに接続すれば、ぐっとリアルな3D感覚を楽しめる。



▲まだまだ未完成。開発途中のサンプルバージョンなのだ



▲見ての通りの3Dシューティング。グラフィックもまだ開発中

装甲騎兵ボトムズ

■パック・イン・ビデオ ■8月中旬発売
■¥5500(予) ■カセット

アドベンチャー＋戦闘シーンが楽しめる!!

人気アニメ「ボトムズ」がゲームになった。実戦感覚を十分に体験できる、新システムを搭載した、期待のアドベンチャーゲームだ。


▲アドベンチャーシーンでは情報収集が第1の目的だ


▲リアルタイムコマンド入力で戦闘開始!!


▲広大なマップのいたる所に敵が!! 経験値アップだ

パック・イン・ビデオからもう1本。「ファリア」は女戦士が主人公のファンタジーアクションRPG。7月下旬、6200円、カセットで発売予定。

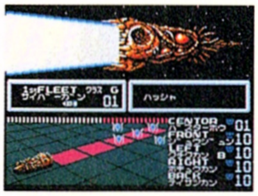
コズミックウォーズ

■コナミ ■発売日未定
■価格未定 ■カセット

驚異のスペースシミュレーション

今までシューティングやアクションが主流だったコナミから、なんと初のシュミレーションゲームが登場する。「コズミックウォーズ」がそれだ。

シュミレーションと言えば、どうもとっつきにくい感じだけど、この「コズミックウォーズ」はちょっと違うんだ。君が次にどういうことをすればいいかが画面に表示されるので、SLGが初めての人でも安心。コナミの美しいビジュアル&サウンドで君を魅了!!



▲生物兵器のようなユニットサイバーガン。カッコイイ!!



▲偵察機となんと下はビッグコアではないか!!

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］

ネットワークをプッシュ！対戦ゲーム新作ラッシュ

……………うむ、不気味なまでの静けさよのぉ。嵐が来る前とは、いつもこういったものなのだろう……フッ。

……熱でも、あんの？ そんな知性をうかがわせるようなセリフなんかはいちゃって。

凡庸なる一介のゲーマーは幸せよ……そうやってのんきなことばかり言っておればよいのだから……。いいかっ、今、時代が大きく変ろうとしておるのじゃ！ 巨大な波がゲーム業界を揺さぶろうとしているっっっっ！

わっ、ちょっとぉマイク氏、ツバとばさないでよ……汚いなぁ。……で、その巨大な波って何なの？

うむ、まず、ファミコンの通信ネットワークを利用したゲームサービスが、この夏からついに始まる。前々から噂されていたファミコンのネットワーク化が、ついに実現するのじゃ。

ひえ～っ、で、実際にはどんなスタイルで、ボクらの前にお目見得するんだろ？

まず、このプロジェクトで任天堂とタイアップしている、コナミから1種、そして任天堂が1種、計2種のゲームが発表される。年内には5、6種のゲームが、このネットワークを通じて楽しめるようになるはずじゃ。囲碁、将棋といったオーソドックスな対戦ゲームの他、シューティングなんかもありそう。そして、そのゲームの優秀度等を検討しつつ、本格的ネットワークゲームの実現へとつきすすむっ！

おおっ、"ハビタット"風のゲームね、期待!! ファミコン第3の波、ついに来たるってね。

しかし、もうひとつの波もある……ひょっとして、ナムコがファミコンから撤退するかもしれないという噂が……もちあがっておるのじゃ。それをめぐって、ゲーム業界には様々な憶測がとびかっている際中だ。もし、ホントにナムコのゲームがファミコンでできなくなってしまったら……この波の影響ははかりしれないのだが……!?

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com

2・3・4月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
2月17日	C	飛INGヒーロー	エピックソニーレコード	¥5500
2月17日	C	ハイドライド3 闇からの訪問者	ナムコ	¥6900
2月20日	C	ハイパーショット基本セット	バンダイ	¥9800
2月21日	C	ウィザードリィII	アスキー	¥6500
2月23日	C	百鬼夜行	ユース	¥6200
2月23日	D	タマ&フレンズ	バンダイ	¥3300
2月25日	C	ファミコンジャンプ	バンダイ	¥6500
2月28日	C	がんばれペナントレース	コナミ	¥5900
3月3日	C	早打ちスーパー囲碁	ナムコ	¥5900
3月10日	C	ファミリーピンボール	ナムコ	¥4900
3月17日	C	爆笑／人生劇場	タイトー	¥5900
3月17日	C	ローリングサンダー	ナムコ	¥5500
3月17日	C	ホーリーダイバー	アイレム	¥5500
3月17日	C	ジーザス —恐怖のバイオ・モンスター—	キングレコード	¥5900
3月20日	D	光GENJIローラーパニック	ポニーキャニオン	¥3200
3月24日	D	ビッグチャレンジ ガンファイター	ジャレコ	¥3200
3月24日	C	じゃじゃ丸忍法帳	ジャレコ	¥5800
3月31日	C	松本亨の株式必勝学2	イマジニア	¥9800
3月31日	C	ホームランナイター	データイースト	¥5800
3月31日	C	オペレーションウルフ	タイトー	¥5900
3月31日	C	シャドウゲイト	ケムコ	¥6200
3月下旬	D	パットパットゴルフ	パック・イン・ビデオ	¥3500
3月下旬	C	アフターバーナー	サン電子	¥6200
3月下旬	D	Fairy tale	ソフトプロ	未定
3月	C	魁!! 男塾	新正工業・バンダイ	¥5800
4月7日	C	ガーフィールドの1週間	トーワチキ	¥5500
4月14日	C	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥5200
4月20日	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	¥9800
4月25日	C	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	¥5900
4月下旬	C	谷川浩司の将棋指南III	ポニーキャニオン	¥5800
4月下旬	D	ファミコン探偵倶楽部パート2(前編)	任天堂	未定
4月下旬	C	ベースボールスター	SNK	¥5900
4月下旬	C	本命・競馬シミュレーション	日本物産	¥9800

5・6・7・8月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
5月2日	C	株式道場	ヘクト	¥9800
5月20日	C	天地を喰らう	カプコン	未定
5月下旬	C	激亀忍者伝	コナミ	未定
5月	C	Mからの挑戦状	トーワチキ	¥6000
5月	C	帰って来た軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	¥5900
5月	C	殺人倶楽部	セタ	¥6800
5月	C	激闘プロレス!!	テクモ	¥5800
5月	D	ファミコン探偵倶楽部パート2(後編)	任天堂	未定
6月下旬	C	ホワイトライオン伝説	ケムコ	未定
6月下旬	C	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	¥5900
6月	C	ダンジョン&マジック	ナツメ	未定
6月	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
6月	C	アイドル八犬伝	トーワチキ	¥6000
6月	C	脱獄	ケイ・アミューズメントリース	未定
6月下旬	C	キテレツ大百科	エポック社	未定
7月下旬	C	ファリア	パック・イン・ビデオ	¥6200(予)
7月下旬	C	メルヴィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
7月	C	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン	¥5900
7月	C	全米プロバスケット	ビック東海	未定
7月	C	なんてったって!! ベースボール	サン電子	未定
7月	C	究極タイガー	CBSソニー	¥5900(予)
7月	C	SDガンダムガチャポン戦士2	新正工業・バンダイ	¥6800
8月上旬	C	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	¥5500(予)
8月中旬	C	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ	¥5900(予)
8月中旬	C	装甲騎兵ボトムズ	パック・イン・ビデオ	¥5500(予)
8月	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200(予)
8月	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	未定

DISK ● ディスクライター書き換えの日

＊印のゲームの書きかえ料は¥400になります。

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	キック&ラン	書きかえ中	サムライソード	書きかえ中	レッキングクルー		
書きかえ中	魔塔の崩壊	書きかえ中	遊メイズ	書きかえ中	タロット占い		
書きかえ中	アイスクライマー	書きかえ中	ウルトラマン倶楽部	2月17日	パチンコGP		
書きかえ中	かえってきたマリオブラザーズ*	書きかえ中	ジャイラス	2月24日	ハレーウォーズ		
書きかえ中	ダンディ	書きかえ中	なんきんのアドベンチア	3月3日	SDガンダムマップコレクション		
書きかえ中	ドッグファイトスピリット	書きかえ中	じゃあまん探偵団魔隣組	3月24日	機動警察パトレイバー		
書きかえ中	VSエキサイトバイク	書きかえ中	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(前編)				

●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

9月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
9月	C	キャプテンED	CBSソニー	¥5900
10月	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	¥5500
10月	C	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5500(予)
10月	C	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	未定
	C	ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち	エニックス	未定
	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ！	アスキー	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	燃えるお兄さん	東宝	¥5800
	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	C	マルサの女	カプコン	未定
	C	ウイロー	カプコン	未定
	C	スウィートホーム	カプコン	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	明治維新	ユース	¥6200
	C	道～タオ～	バップ	未定
	C	クォーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	未定
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	C	麻雀大会	光栄	未定
	C	モンスターパーティー	新正工業・バンダイ	¥580[illegible]
	C	美味しんぼ	新正工業・バンダイ	¥5800
	C	プレジデントの選択(仮称)	ホット・ビィ	未定
	C	トム・ソーヤーの冒険	スクウェア	未定
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	Might and Magic	学研	¥5900
	C	必殺道場破り	シグマ商事	未定
	C	維新の嵐	光栄	未定
	C	ストライダー飛龍	カプコン	¥5900
	C	ザ・ゾンビ	ホット・ビィ	未定
	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	ヘラクレスの栄光Ⅱ～タイタンの滅亡～	データイースト	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	D	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	C	マインドシーカー	ナムコ	未定
	C	ロボコップ	データイースト	未定
	C	名門多古西応援団	アスミック	未定
	C	TMネットワークLIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	未定
	C	ガンヘッド	バリエ	未定
	C	ヴィーナス戦記	バリエ	未定
	C	ドラゴンバスターⅡ	ナムコ	未定
	C	天下一武士(仮称)	ナムコ	未定
	C	ドラゴン忍者	データイースト	未定
	C	コズミックウォーズ	コナミ	未定
	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	C	名門！ 第三野球部	バンダイ	未定
	C	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	C	V'BALL	テクノスジャパン	未定
	C	ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	未定
	C	コズミックイプシロン	アスミック	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
2月25日	モトローダー	NCS	¥5200
2月28日	ハニーインザスカイ	フェイス	¥5200
3月3日	ウイニングショット	データイースト	¥5500
3月4日	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	¥5800
3月10日	コブラ(CD-ROM)	ハドソン	¥5980(予)
3月18日	改造町人シュビビンマン	NCS	¥5200
3月20日	P★47	エイコム	¥5200
3月23日	F1パイロット	パックインビデオ	¥6300
3月24日	死霊戦線	ビクター音楽産業	¥5500(予)
3月28日	がんばれゴルフボーイズ	NCS	¥5300
3月31日	究極タイガー	タイトー	¥5500
3月31日	DEEP BLUE 海底神話	パックインビデオ	¥5300
3月31日	エナジー	NCS	¥5200
3月下旬	めぞん一刻	マイクロキャビン	未定
3月下旬	わいわい麻雀	ビデオシステム	未定
3月下旬	神武伝承	ビッグクラブ	¥6700
3月下旬	ワンダーモモ	ナムコ	未定
4月1日	魔界八犬伝SHADA	データイースト	¥5500
4月27日	凄ノ王伝説	ハドソン	未定
4月下旬	サイバークロス	フェイス	未定
4月下旬	チグザットオープン	ナグザット	¥6300(予)
5月中旬	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5500(予)
今春	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	未定
今春	パワーゴルフ	ハドソン	未定
7月	ロックオン	ビッグクラブ	未定
7月	大地くんクライシス	サリオ	未定
未定	電脳水滸伝	サリオ	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	ゴルフ(タイトル未定)	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	未定
未定	麻雀学園	フェイス	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	アームドエム	ビッグクラブ	未定
未定	バックランド	ナムコ	未定
未定	ガンヘッド	ハドソン	未定
未定	弁慶	サン電子	未定
未定	ネクロスの要塞	アスク講談社	未定
未定	麻雀刺客(仮)	日本物産	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
2月25日	アレックスキッドの天空魔城(メガドライブ対応)	セガ	¥5500
3月中旬	ファンタシースターⅡ(メガドライブ対応)	セガ	¥8800
3月	アウトラン3D	セガ	¥5500
4月中旬	スーパー大戦略(メガドライブ対応)	セガ	¥6800(予)
4月	スーパーリーグ(メガドライブ対応)	セガ	¥5800(予)
5月	ランボーⅢ(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
5月	スーパーハングオン(メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	ワールドカップサッカー(メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	対戦ベースボール(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定

超新作情報コーナー!!

(秘)編集部メモ

●ニチブツからの発売が予定されていた「スーパースタープロレスリング」がポニーキャニオンから発売されることになった。登場する12人の選手は、プロレスファンならピンとくる名選手ぞろい。バラエティー豊かなファイトが楽しめそう。

●ハドソンからのニュータイトルは「魔神英雄伝ワタル」。PCエンジン版は完全なアクションゲームだったんだけど、FC版はRPGになるらしい。

●バンダイから、週刊少年マガジンに連載中の「名門！ 第三野球部」がカセットで発売される。ゲーム内容については未定だが、タダの野球ゲームで終わらないのは、十分に予想できるところ。

●間もなく発売予定だった作品のうち、急きょ発売日が変更になったものがあります。「早打ちスーパー囲碁」が3月3日に延期、また3月3日発売予定だった「魁!! 男塾」は3月中に発売されるものの日付は未定となってしまいました。楽しみだったのに、残念ですね。

●アーケード版が大ヒットしたセガの体感ゲーム、「サンダーブレード」と「アフターバーナー」がPCエンジンに移植されることになった。発売日、価格は未定。NECアベニューから発売の予定だ。

●CSGに参考出品されていたメガドライブ版「テトリス」はアーケード版に遜色のない完成度。テトリスファンには楽しみだ。

CALENDAR 2/17〜3/3

日付	
2/17(金)	ファミコン必勝本Vol.5発売 Ⓒ飛INGヒーロー(エピックソニー)発売 Ⓒハイドライド3(ナムコ)発売
18(土)	
19(日)	
20(月)	Ⓒハイパーショット(バンダイ)発売
21(火)	Ⓒウィザードリィ II(アスキー)発売
22(水)	Ⓒ早打ちスーパー囲碁(ナムコ)発売
23(木)	Ⓒ百鬼夜行(ユース)発売 PCモトローダー(NCS)発売
24(金)	
25(土)	
26(日)	
27(月)	
28(火)	Ⓒがんばれペナントレース(コナミ)発売 PCハニーインザスカイ(フェイス)発売
3/1(水)	
2(木)	
3(金)	ファミコン必勝本Vol.6発売 Ⓒ魁!!男塾(バンダイ)発売 PCウイニングショット(データイースト)発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

早いものでもう3月!! 春ももうそこまで来ています。いよいよ期待の「ウィザードリィII」も発売になるし、発売されるソフトの数も次号あたりからグンと増えそうです。やっぱりそうそうソフトも買えないし、今週あたりじっくり考えてみようね。



『ドラクエIV』の最新情報はもちろん掲載。なんたって超人気アイドル"光GENJI"の『光GENJIローラーパニック』も特集しちゃいます。その他『ドラスピ』や『ジーザス』『爆笑!!人生劇場』も登場する、新鮮さが売り物のファミコン必勝本、次回Vol.6は……

3/3 金曜日発売 オールカラー

●定価250円

編集後記

平成ってテトリスのことだったらしい(笑)★コミック版ネクロマンサー2/22ついに発売! ゲーム知らなくても楽しいぜ★ホットハウスフラワーズ最高また来てね★ではまた。(井)

編集部にアルバイトの女の子が入りました。ヒラ坊が"仕事の説明をする前にお茶でも…"と連れて行ったきり、まだ帰ってきません。あっ、今、帰ってきました。 (ハルク)

タテ組の本を読んでると、行段落で「テトリス」をしてしまう、ボクも病気のひとりです。「テトリス」の値段を上げるなんて! ゲームは株や小豆やヤミ米じゃないの!! (ヒラ坊)

知り合いの大工さんに棚を作ってもらいました。まっ白な棚でとってもステキ。その上にさっそくカスミ草を置きました。部屋の中に一足早く春が来たみたいです。 (マッキー)

突然ですが東南アジアに遊びに行ってきます。編集部のみんなに迷惑かけますが、なにとぞお許し下さい。根本、作山、あとはよろしくたのんだゾ (高城)

ファミコン必勝本 3月3日号 Vol. 5

EDITORS/井上裕務 平林久和 降旗正子 三橋文夫
STAFF/レッカ社 アート・サプライ キャラメルママ バナナグローブスタジオ 北園政司 辻事務所 成沢大輔 響あきら 藤森英明 ベニー松山 ベント・スタッフ 木村茂 越智義久 古橋潔 木宮雅徳 田尻智 杉森健 遊デザイン室 品川るみ 高城正顕 根本康弘 作山哲広
PROOFREADER/フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR 伝陽一郎+X68000

1989年3月3日号
定価250円
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話 (編集部)03-239-0237 (営業部)東京03-234-4621・大阪06-204-1966 名古屋052-201-4181
印刷所 中日本印刷株式会社

雑誌コード 27801-3/3
Printed in Japan



PC Engine
NEC
PC Engine EXCITING WORLD
七転八倒！激・感動。
闘いがある！夢がある！冒険がある！ありとあらゆる興奮と熱狂で
どんどん加速するPCエンジンのソフト群。リアルなビジュアル、エキサイティングなサウンドが
五感に激突するぞ。さあ、ターゲットはキミだ!!
ネクタリス
ハドソン
©1989 HUDSON SOFT
2月9日 発売
希望小売価格5,800円
近未来の月面戦争を舞台にネクタリスを目指して、ガイチ軍部隊と戦え！
はにい・いん・ざ・すかい
フェイス
©1988 FACE
2月28日 発売予定
希望小売価格5,200円
360度、大回転のド迫力!!新タイプのシューティングゲームがオリジナルで登場。
MOTO ROADER
モトローダー
NCS
©日本コンピュータシステム
2月23日 発売予定
希望小売価格5,200円
多彩なメカ、パーツでパワーアップ!これが極上のモーターレースだ！
WINNING SHOT
ウイニングショット
データイースト
©1989 DATA EAST CORP.
3月3日 発売予定
希望小売価格5,500円
三種のモードが選択できるリアル感あふれる究極のゴルフゲームの登場だ！
おもしろさをさらにパワフルに！周辺機器もドーンと充実。
ビデオ端子、ステレオ端子出力の
AVブースター
標準価格3,500円
ターボスティック
標準価格6,800円
XE-1PRO HE
標準価格9,500円
アスキースティック Engine
標準価格5,900円
コントローラーが2つつなげる
X-HE2
標準価格1,600円
Dungeon Explorer
ハドソン
©1989 HUDSON SOFT
3月4日 発売予定
希望小売価格5,800円
なんと5人まで同時プレイが楽しめるマルチプレイヤーアクションゲームの登場だ！
神武伝承
じんむでんしょう
ビッグ・クラブ
©ウルフチーム/ビッグ・クラブ
発売日未定
希望小売価格6,700円
これが3Dシューティングゲームの決定版だ！壮大な歴史を舞台に君は今、熱くなる。
OUT LIVE
アウト ライブ
サン電子
©1989 SUN SOFT
3月中旬 発売予定
希望小売価格5,600円
Fighting Walkerに乗り込み地下遺跡の中で戦え。さあ、惑星ララを救い出せ！
VIGILANTE
ビジランテ
アイレム
©1988 IREM CORP.
好評発売中
希望小売価格6,300円
究極のカンフーアクションゲームの登場だ！さあ、マドンナを救いだせ。
SON SON II
ソン ソン ツー
NECアベニュー
©NEC Avenue 1989
好評発売中
希望小売価格5,400円
あの悟空が大活躍する痛快冒険大活劇だ!!三蔵達を救出するために、さあスタート。
HE system
ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円
DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



ファミコン必勝本
3月3日号
1989年3月3日発行
第4巻第5号（通巻66号）
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部 ☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 250円

 印刷 中日本印刷 Printed In Japan 雑誌 27801-3/3